

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1997年4月25日
47
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
《街霸COLLECTION》
第三作之正體
《少年街霸2 ALPHA》
重現PS、SS！
遊戲誌 GAME PLAYERS EX
隨刊附送・不另收費
請向書報攤索取
每本港幣35元
—遊戲雜誌戰國時代—
SCEI高層人員秘密訪港欽點官方刊物？
《遊戲誌》成立二周年晚宴密謀作犯？
日文遊戲雜誌中文版快將絕跡？
Z高達還未出場的《Z高達前編》
勁GAME出勁招
PS《TOBAL 2》
PS《FIGHTERS' IMPACT》
PS《WAKUWAKU 7》
SS《GROOVE ON FIGHT》
試盡體驗版
PS《GUNDAM THE BATTLE MASTER》
PS《PAL～神犬傳說～》
PS《首都高BATTLE R》
SS《MAGICAL DROPS III》
CAPCOM大作有嘢睇
《BIO HAZARD 2》——
佢有佢延遲，我有我新料
《VAMPIRE SAVIOR》——
夜魔新聞大話MORRIGAN
《下級生》無聲無色推出？
街霸EX plus有SAKURA用
友坂理惠、久保田利伸、小室FAMILY、DREAMS COME TRUE——
CD EXTRA有嘢睇有聲聽

Psychopad K.O.™



Sony Playstation
Super NES
Sega Saturn

- 可用於Playstation, Sega Saturn及Super Nintendo
- 十對一同步設定(10 in 1 Programmable),按制一次可出絕招
- 4組自設記憶組合(Macro),可儲存4個人物或4個遊戲之設定
- 獨立Auto Fire，slow motion等功能一應俱全
- 向內傾斜大面板,防滑橡膠手柄及重金屬底板
- 逆轉絕招方向控制(Flip)

In addition to the metal base and arcade button layout, it offers one- and 10-move combo programming ideal for fighting games. 1997 VIDEO GAME BUYER'S GUIDE Rating: 9.5

This arcade joystick can seemingly do no wrong. Rating: 9.5 P.S.X. 1996 June/July Issue

The Psychopad K.O.'s greatest strength lies in its move programming abilities.
Rating: 9.0 EGM² June issue, 1996

GunZ™

ARCADE ACTION SHOOTER

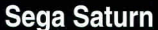
- 備有自動上彈功能光線槍
- 5、10或15發後自動上彈
- 可如一般光線槍操作,不作自動上彈
- 備有Sega Saturn及PlayStation型號可供選擇

With AUTOMATIC AMMO RELOAD

Available for: Sega Saturn | Sony Playstation











Sega Saturn　Playstation　Super Nintendo

- 十對一同步設定,按制一次可出絕招
- 12/14個可自行設定按鍵
- 4組自設記憶組合(Macro)
- 可選用標準設定(Game Defaults)

✈現凡購買Psychopad K.O.,Psychopad Jr.或WonderStick皆可獲贈精美詳盡之格鬥遊戲秘技寶鑑，送完即止。秘技寶鑑全書共146頁，輯錄現時最流行格鬥遊戲之秘技，包括Street Fighter Zero 2，鐵拳2及Tobal No.1等，實爲格鬥遊戲愛好者極佳之收藏品。



The Psychopad Jr. is a well built and responsive controller.
Rating: A- The Buyers Guide Oct 1996

H.K. Distributor: **Wonder Star Corporation Ltd.**
Shop 3 & 5, Basement Whampoa Internet Zone, Home World, Site 12 Whampoa Garden, Hung Hom, Kowloon.
Tel: 2764 8002　Fax: 2774 0806

Singapore Distributor: **Relialogic Corporation Pte Ltd.**
Blk. 231, Bain Street, #02-25, Bras Basah Complex, S180231 Singapore.
Tel: 65-338-7728/7729　Fax: 65-3386865

Game Source

FORMULA ZERO

三機種對應

定價
HK$ 450

總代理
恒景電子有限公司 Eternal Peace Electronics Limited

配備各種不同類型電子
遊戲、主機、軟件及配件

批發部
九龍深水埗福榮街
103 號舖地下
電話： 2725 1038
傳真： 2708 4628

零售部
九龍深水埗福華街 146-152 號高登電腦中心
64 號舖（頑皮小子電子遊戲專門店有限公司）
電話： 2387 7297
傳真： 2729 1923



衝擊之專題：SCE指定《遊戲誌》為認可雜誌！

懸紅20000大元徵求理想方案

把你的意見直接交到遊戲生產商手中

一次過滿足你三個願望

4月23日 第四十七號
NO.47 1997
目錄
遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE
ET_MAX[奧斯丁] 制作

新GAME速報

攻略一族

遊戲玩家有話說





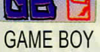
機種


3DO
GAME GEAR
PC 個人電腦

街 機
世嘉 CD
PLAY STATION

任天堂
世嘉五代
超級任天堂

PC-FX
NEO · GEO
SATURN

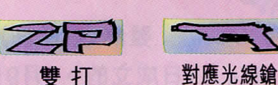

GAME BOY

PC ENGINE
NINTENDO 64

遊戲性質

ACT 動作遊戲
SLG 戰略／模擬遊戲
PUZ 智力遊戲
FIG 對戰格鬥遊戲
SPT 體育遊戲
TAB 桌上遊戲
RPG 角色扮演遊戲
SOC 足球遊戲
MOV 電 影
ARPG 動作角色扮演遊戲
RAC 賽車遊戲
EBOOK 電子圖書
SRPG 戰略角色扮演遊戲
AVG 歷險遊戲
STG 射擊遊戲
ETC 其他遊戲

其他


ZP 雙 打
對應光線鎗
MPLY 多人參與
對應滑鼠
MCM 需記憶卡／有記憶進度功能
對應軟盤
LNK 通訊對戰
對應 ANALOG 控制桿
不適合十八歲以下人士

賞心樂事

GAME PLAYERS EX
二大攻略連珠砲發

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、漒水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、赤目黑龍、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、阿三、ZAC◆FREELANCE WRITER／SPYDER、神之黃昏、小健健、韻◆MARKETIG DEVELOPMENT／畑山哲哉◆COVER DESIGN／子濃 ◆GRAPHIC DESIGN／子濃、SING、FAI ◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD. ◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.、EPS PRODUCTION LTD. ◆PRINTER／TOPPAN PRINTING CO.,(H.K.) LTD. ◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD. (COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866 ◆ADVERTISEMENT／NELSON CHAI TEL:(852)2527-8665
GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

遊戲索引（本索引以遊戲種類及筆畫排序）

編者話

《遊戲誌》成立二周年紀念晚宴

衣香鬢影‧密謀作反？

雖然《遊戲誌》是在6月創刊的，但所屬的CINEASTE INT'L是在4月1日成立的。4月9日晚，我們便舉行了一次聯歡晚宴，邀請了各界友好、作者、本地遊戲機界舉足輕重的人士。



■《遊戲誌》一黨一向玩嘢成性，雖然人人執到正，不過仍不忘玩餐飽



■這只是《遊戲誌》一黨的部分成員，不久將來還會加入不少新血。

當晚雖然稱不上是大排筵席，但總算是濟濟一堂。晚宴中，CINEASTE INT'L的主腦人跟各位來賓暢談市場狀況，交流在香港經營遊戲事業的心得，加強《遊戲誌》跟各界的合作。





■當晚蒞臨晚宴的嘉賓包括家庭遊戲機及街機行業的知名人士

同時在晚宴上，我們亦向各界透露了《遊戲誌》未來的一些大計，包括準備推出周刊的計劃。該周刊與現時《遊戲誌》所不同的地方是以一般消費者、非機迷為目標，介紹各種電子娛樂媒體的最新情報，是本令大家耳目一新的綜合電子娛樂情報刊物。

在此謹感謝當晚蒞臨的各位嘉賓，而當晚因約而未能出席晚宴的各界友好，本刊稍後將逐一拜候。希望將來大家能加強聯繫，推動本地的遊戲娛樂事業。

在潮流中打滾的米奇話——

今期真係忙到七彩，發生了很多足以影響本地遊戲界未來的事情。首先當然係上星期三餐豪門夜宴啦，此外今期米奇亦多了件罕有的工作——掘井。掘甚麼井？心水清的朋友多揭幾頁便會明白。

第三件事情就係《遊戲誌》決定要搞多本周刊，這相信經已係通行都知的事情，米奇對於新周刊的班底非常有信心，相信他們一定像出版《遊戲誌》時一樣，做出一本令大家意想不到的電子娛樂綜合刊物。

第四件令人意外的就是會見了SCE的高層人士，商討過今後《遊戲誌》以至整個集團的去向。大家在今期看到的多項變化，就是為《遊戲誌》日後邁向更正規、更專業的路所作的準備。可以說的不太多，大家走着瞧好了。

第五件事就是天草炒車，想起當晚天草炒成一碟仍然能打手提作實況報道，真服了他。但同時亦帶出一個事實——愛××牌手提電話果然夠扎實，炒成咁都分毫不損，假如我必須要買手提的話值得考慮。天草過兩天便可以出院，祝他早日康復。

唔想做西人的 J.J 話——

◆上星期三公司兩周年晚宴，本來心想只要穿得稍為整齊便可以的，想不到ZAC、米奇等裏切者竟然全部都變了西人（西裝人）回來，太可惡了，結果在下要臨時回家重新裝備，穿上最討厭穿的西裝見人，幸好這份工並非硬性規定每日要穿西裝上班，否則辭職不幹也有可能……講開又講，當晚實在很多謝那些應邀出席的好友，特別是場開場友的阿韻，希望以後大家繼續合作愉快吧。

◆天草在上星期末不幸遇上車禍（幸好傷勢並不嚴重），雖然在下到截稿前仍無法抽身前往探望他，但仍希望他能早日康服，再度與大家一起並肩作戰。

◆公司為了進一步的擴充，一口氣請了幾位新同事，相信各位在下期的編者話便會開始認識到他們的了……不知道編者話是否有需要加版呢？

◆上期編者話本來是準備了刊出一幅TWO-MIX CD-ROM的畫面給大家欣賞的，只可惜最後也沒有排在稿件上，於是今期便和編輯們商量，在電腦遊園地將這類軟件綜合介紹一下，不知各位會否喜歡這類題材？

爆走編輯 ARES 話——

本來預定今期編者話會說一件有關於車的事，誰知臨時多了一單，而且兩單都不是好事……先說近的一單，一晚當ARES正談電話時，莫探員突然出現及告知天草竟遇上交通意外，尤幸吉人天相，希望天草及其友人早日康復，重歸戰線。其二是自《爆走兄弟》播映，前四驅車手ARES便又再手痕，於是與前好敵手黑龍密謀東山再起，同時游說各人夾錢買兩套車軌回公司比賽，奈何編輯部反應冷淡，看來最後結果會是兩名傻佬自己打自己玩自我陶醉，都好，贏輸都是冠亞軍之分……

黑龍再談人生……

究竟在人生之中，女人的地位是甚麼呢？女人可能會是支持大家工作的原動力，又或者是給男人的一種負累，不過，對黑龍而言，女人是一種「貪錢的生物」，黑龍身邊的女性往往都是問黑龍「攞錢」的，例如黑龍的娘親便是，就如ARES經常所説的：「塵歸塵，土歸土，家用歸老母」，雖然黑龍永遠也不給家用（因為自己一個人住，生活已相當困難），所以……不過，娘親還好，還會體諒黑龍的情況，不過，早前在「編者話」所提及的P小姐便不同了，唉……總之便是一言難盡，所以現在對黑龍而言，女性簡直是可怕的生物，當然，黑龍依然望可以再次重拾那種「愛」的感覺，不過，機會難求，好的女孩子更難求。

在這裏，黑龍衷心希望受了傷的「天草四郎時貞」盡快康復，重歸戰團，和眾人同床共枕……

偽・福田君2號哩期嘅話——

★閒話不説，福田君現正邀請天下間各讀者，若對某些話題／興趣有獨到見解，不妨來信賜教，甚至是有關本人稿件的質素，讚彈不拘，以增加在下的寫作靈感及改善質素，福田盡量會在編者話解答。

★尋日買咗唔少CD，最抵買當然係中山美穗嘅精選《TREASURY》，初回版隨碟附送印咗佢出道以來所有作品嘅書仔一本，仲有海報送，都只係$150。而响旺角「何你活」入面某CD鋪，MAX嘅《MAXIMUM》日本版都只係$180，超抵。（天草提供）

福田雙週推介：今次介紹的是hitomi的新細碟《BUSY NOW》，全碟只得1曲（3個版本＋卡拉OK），雖然如此這已能令我這類等了足足7個月、餓hitomi歌嘅FANS心滿意足了～這次hitomi的歌聲比起前作《by myself》較為「雞仔聲」，不過又未至於刺耳，OK啦，只是作曲方面難以和《by myself》相比，畢竟她説要從小室哲哉那裏獨立起來（BY MYSELF），這樣我們便應該認真地觀察她的成長，看看她能否成為獨當一面的女歌手吧。

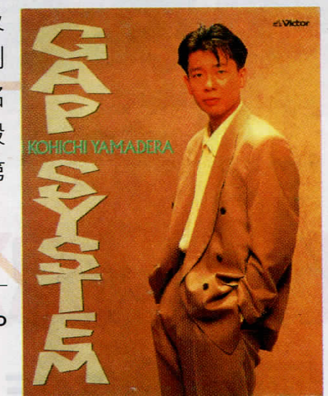
P.S.天草，祝你快點康復！

受教訓的天草四郎時貞話——

由於今期不夠努力，終於得到應得的教訓。回想當晚第一個見到的同事米奇，覺得好感動。在這幾天要多謝好多朋友，太多了，所以數不盡，尤其是福田君接替了我的工作，神之黃昏常常來探望我，我亦很多謝同事們送給的禮物。最後，希望我的朋友阿興快些康復，就此收筆。

山寺良牙七日之旅（其之四）——

二月十日，對於本人來説是一個重要的日子，至於今年的更是令本人一生難忘，皆因能夠首次在日本過×歲生日，雖然今天的旅程只是獨自到橫濱，但往該處的途中能夠看到兩條新幹線列車（山陽新幹線及往大阪的那一條）便已心足。到了橫濱後，去了臨海小山及著名的中華街，雖然在回程時有一段時間迷了路，但也非常快樂。第四天就是這樣的過去了。



歸家之行的收獲（四）——絕了版的山寺宏一《GAP SYSTEM》CD

少年阿三真實告白第九話——

今年日本J LEAGUE球季已經開鑼，上年冠軍「鹿島ANTLERS」狀態大勇，三戰三勝得九分；反之兩屆盟主「VERDY川崎」表現強差人意，現只得三分，位於下游。回想上年球季，球迷入場數字不升反跌，直接引致今年電視直播場數，由上年三十場速減至……三場？！。而不幸的是，「VERDY川崎」已把全體球員減薪一成多。

心想，辦球會的立場和原意是球迷的期望球員的MISSION，但老闆的最終目的是PROFIT MAXIMIZATION，絕對可以理解，始終是BUSINESS，不過賺不夠多，應從多方面找尋問題所在，決不能只將賬算到球員的頭上，未免太不公平。

球壇，只不過世界其中一個縮影罷了。

學人講禪嘅ZAC話——

有一位學僧因無法開悟，便向禪師請教。禪師叫他找個葫蘆裝滿水，再放些鹽進去，説只要使鹽溶化，便能開悟。

但學僧幹不來，葫蘆口太小，鹽塊不化，就算伸進筷子也搞不動。

禪師便拿過葫蘆，倒掉一些水，只搖了幾搖，鹽便溶化了……

一天到晚只是用功，卻不留一點平常心，就如裝滿水的葫蘆，搖不動，也搞不動。那又如何化鹽？如何可開悟？

世間事不是一味執着就能進步的，留一些空給自己轉身，留一些時間給自己思考，難題便能迎刃而解，煩惱更會一掃而空。到時，你便會得到自己也想像不到的進步……

另外，在此謹祝天草早日康復，我們等你回來再並肩作戰！





文：烱山哲哉

《遊戲誌》成為SCE認可遊戲雜誌！

SCE的「認可雜誌制」與遊戲雜誌戰國時代

SCE（SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.）繼推行ASIA PROJECT，在香港等亞洲地區推出PlayStation主機及行貨遊戲之後，又在本港市場上推行另一項重大措施！該公司ASIA PROJECT 室係長椚田先生等3位要員，於4月14日分別訪問了《遊戲誌》及《遊戲周報》編輯部，與各雜誌負責人進行會談後基本上決定，這兩家雜誌為該公司所認可的香港遊戲雜誌。

雙方在這次會談中達成共識的內容主要有5項：

(1)SCE承認《遊戲誌》及《遊戲周報》為該公司所認可的香港遊戲雜誌；

(2)各遊戲雜誌要使用遊戲畫面等涉及版權的資料時，必須事先得到有關方面的批准；

(3)各遊戲雜誌可繼續介紹「水貨遊戲」，但一定要與「行貨遊戲」劃清界線，以免發生「水貨排斥行貨」之類情況；

(4)SCE會在兩家「認可雜誌」與有關軟件生產商接觸時提供協助（包括一些水貨遊戲的廠商）；

(5)「行貨遊戲」在發售前，SCE會向兩家「認可雜誌」提供有關資料或試玩的機會。

業內人士都已知道，其實在香港的遊戲傳媒上，未經遊戲軟件的版權所有者（一般為生產商）同意而使用畫面圖片的情況頗為普遍，這也是SCE推出「認可雜誌制」的原因之一。據椚田先生透露，推出行貨遊戲的部分廠商如SQUARE等，早已知道香港的這種情況，曾經再三向SCE方面表示不滿。所以，為了改善這問題，SCE要選擇一兩家影響力較大的遊戲雜誌當作試點，向本港遊戲傳媒引進與日本遊戲雜誌一般的報道制度。

具體來説，各認可雜誌在要刊登遊戲畫面等圖片時，必須先得到版權所有者的批准，但另一方面，他們可透過SCE的協助，像日本雜誌一般從各軟件生產商獲得各類最新情報。從上述「共識」中至少可以看出這新制度沒有太重新聞管制的色彩，也沒有對介紹水貨遊戲、爆機攻略加以限制。雖然新制度會對編輯工作帶來一些不便，但對「認可雜誌」來講，這可算是利多弊少的好建議。

無論如何，這意味着兩家雜誌可在PS遊戲的報道能力上與日本雜誌看齊，亦同時顯示本港遊戲雜誌正要進入新一個階段。我作為香港遊戲界中稀有的「日本同胞」，有幸能在這次「歷史性接觸」中擔任「中間人」的角色，所以也希望從此立場來探討這一重大事件的背景與影響。

SCE的獨特市場策略

推出「認可雜誌制」，在本港遊戲界引進與日本一般的報道制度——SCE的這措施不能不令人感到其「行貨生意」果然特別，與其他硬件生產商顯然不同。説到該公司在香港所推行的市場戰略，其主要目標就在於「吸引非機迷」與「市場健康化」兩項之上。至於其具體戰術，相信各位都已一清二楚了。例如：

(1)為了建立「非翻版」的據點，以及突出其正統、POP & SMART、「非玩具」等形象，該公司採用了特約店制度，而不向廣泛遊戲店供貨；而特約店中又包括了廣泛消費者所光顧的AV店；

(2)除了遊戲雜誌外，也在大眾性周刊（如《壹本便利》、《東TOUCH》等）及地鐵站上推出有關廣告，以提高在非機迷中的知名度，並建立「非玩具」的形象。

若要以一句總括SCE的這些做法，也可謂是「標準化」。種種跡象似乎都顯示，該公司的目標並不在於「適應有特殊情況的香港市場」，而是「通過改革，把香港市場拉近日本市場的水平」。我認為這就是最特別、最不同的所在。

不過，這一獨特的「SCE方式」，至今仍未算很成功。大概是因為該計劃剛起步之故，各特約店還不能充分發揮作用，令不少消費者感到：「買行貨到底有何好處？」。我看這就是SCE在ASIA PROJECT第二年度中所要克服的重要課題之一，相信稍後該公司定會加強特約店方面的宣傳活動及有關服務、優待等。

※對於「只有特約店才可提供的好處」方面還要指出一，SCE為了推出專向亞洲地區的中文版遊戲系列，今年初已公開招請「懂中文的遊戲開發人材」。據有關部門日前透露，該公司最近成立一支以中國人（大陸）為主的開發組，稍後就

要開始實際開發工作，估計其首款作品會是日文遊戲的「翻譯版」。有關部門還表示：「希望能在明年春節前發售。」

談到宣傳，最好當然要得到本港遊戲傳媒的支持，這就是引進「認可雜誌制」的另一目的。只要向認可雜誌提供方便，使之與軟件生產商直接聯絡，這樣就可向本地機迷提供更多有關行貨遊戲的資訊，也許也能令向來只買翻版、水貨的部分用戶「改邪歸正」吧？希望SCE所提供的「方便」夠豐富全面，能令兩家「認可雜誌」在此方面發揮效用吧。

本地遊戲雜誌的真道

SCE推出「認可雜誌制」，這顯示香港的遊戲雜誌已發展成擁有一定的影響力，令日本方面覺得不能不管。而對本港遊戲雜誌來說，引進此一制度的意義實在很大，因為有此制度，本港遊戲雜誌才能開始走上真正「傳媒」的道路。

以目前的情況來說，由於本港遊戲雜誌的報道方式仍以「間接」為主，「新聞」的主體（日本遊戲界）總會站在日本傳媒的後面，所以不能不說，本港遊戲雜誌的本質畢竟不是「傳媒」，而是還在於「翻譯」（或「抄」）的階段：她們所介紹的「新聞」，事實上大都要來自日本傳媒的報道；他們獨特的「爆機攻略」，因為一般難以在發售前從生產商那裏得到遊戲軟件，所以往往只能在新作上市的一天才開始實際工作，結果導致一定的「時差」。

也就是說，本港遊戲雜誌的「報道能力」，基本上只與日本機迷差不多！（這大概是不少機迷購買日本雜誌的原因之一吧？）雖然各雜誌分別與部分生產商有聯絡，但這當然還不能算正統而全面得到日本遊戲界的認同（亦因為如此，SCE要推出這次措施時，先找一個當地業界的日本同胞作個中間人）。

遊戲雜誌之戰

不難想像的是，因為今後可更快地得到各類情報，很有可能周刊會在市場上成為一股新潮流。在這方面，本地已有一本頗成功的遊戲周刊，其新聞、攻略之快看來頗受讀者的歡迎。而我們該留意的是，該雜誌的讀者中還包括從無買過遊戲雜誌的不少「新人」！這一事實，是否會吸引其他遊戲雜誌，或一些與此行素不相識的出版社？雙週刊是否要有某種轉軚？隨着大批「新讀者」陸續加入，在周刊的內容上是否也要加一點「非機迷」成分？——不知各位讀者的見解會如何？

現在我只能指出，如果揭開「周刊大戰」的話，其戰況一定會與硬件推銷戰一樣：由於頁數與價格的約束較嚴，若在內容方面並無太大差別的話，最後勝利者便會是擁有雄厚資本力量的一家。

據目前所知，「認可雜誌制」估計會從5月初開始實際運作，希望兩家「認可雜誌」能搞得很好，那就會給本港遊戲傳媒帶來更多機會。

「搞得很好」當然是指要遵守有關規定，要打破日本方面所擁有的「香港遊戲雜誌＝抄！」觀念，同時也通過緊密來往，提高日本方面對香港遊戲傳媒的重視。另一方面，為了實現更深入的交流，兩家「認可雜誌」不應只顧獲得日本業界的最新情報，同時也應努力向日本方面推廣「香港市場」。

無論是新作情報、攻略、業界動向還是秘技，讀者的要求不外乎「更快、更多、更詳細」。看看這一年來的本港遊戲雜誌市場，部分翻譯雜誌先後遭淘汰，像本刊那般的本地製作式似乎已成潮流。但正如上面所說，由於本地製作雜誌基本上亦屬於「翻譯」一類，若維持這種報道方式下去的話，還是不能充分滿足讀者的需要，也不能令在日港機迷間所存在的「時差」消失。相信近年來有不少遊戲雜誌的編輯，都為此一問題傷腦筋，尤其是去年在香港所舉辦的AM SHOW '96及SCE所推出的 ASIA PROJECT，都使他們切實感到「不『直通』不可」。但可惜的是，日本的不少軟件生產商，一直以來對「翻版天堂」的遊戲傳媒並不親切……

而這次所登場的「認可雜誌制」，便可算是能打破這種困局的妙計了。雖然只限於PS陣營，暫時又只有兩家雜誌社可參與，但引進這個制度的話，本港雜誌也可在一定程度上與「翻譯」告別，又能向讀者提供各種似乎具「日本水平」的情報。這不是正好說明本港遊戲雜誌正要進入一個新階段嗎？



具體來說，應盡量把本港市場的有關資訊定期提供給軟件生廠商，如有關軟硬件的各類統計（推計？）、本港機迷的口味所在、用戶們所期待的新作、有關特約店的各種建議等……相信「認可雜誌」所提供的這些情報，定會利於令更多作品（包括中文版遊戲），以更受歡迎的價格（？）在行貨市場上出現。

相信這種正統而雙向的報道制度，也會為與SS陣營「建交」創造環境。希望《遊戲誌》能做到這些，並祝在本港遊戲傳媒中發揮主導作用。

鳴謝：SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ASIA PROJECT室係長椚田先生、本間和彥先生、齋藤祐子小姐

懸紅20000大元

遊戲誌周刊計劃書公開招募

《遊戲誌》自創刊以來，一直走在遊戲雜誌的頂尖地位。現在GPM要搞本綜合電子娛樂情報周刊，誓要創出新花式。受歡迎的雜誌當然要得到讀者支持，你現在就有機會直接參與這本劃時代刊物的策劃工作。

GPM現在懸紅徵求最富創意的周刊計劃書，令我們最滿意的計劃書將可獨得港幣10000大元，而能夠提出具創意的欄目的朋友亦可以得到豐富獎金。鉅獎當前，你不會錯過吧？

獎項

最完美計劃書（1名）：獲賞金港幣10000大元
最富創意單項金獎（1名）：獲賞金港幣5000大元
最富創意單項銀獎（1名）：獲賞金港幣3000大元
最富創意單項銅獎（1名）：獲賞金港幣2000大元
你的計劃書請寄：*香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓，信封面請註明「遊戲誌周刊計劃書」字樣。*

截止日期：1997年5月14日

公布日期：1997年5月23日（《遊戲誌》第49號）

請圈選出你認為適當的答案

1) 內容比重

遊戲情報：遊戲攻略

1.不需要情報 2.1:3 3.1:2 4.1:1 5.2:1 6.3:1 7.不需要攻略

攻略分量

8. 點題式、流程 9. 故事大綱式 10.只需要地圖和列表 11.小説式

情報要求（可選多項）

12.日本市場走勢 13.本地市場內幕 14.日本市場內幕 15.遊戲新產品
16.新遊戲玩法 17.遊戲創作人訪問 18.遊戲經營者訪問
19.遊戲周邊商品（如飾物）介紹 20.本地遊戲店舖介紹 21.新遊戲預告

機種比重

21.PlayStation %
22.SATURN %
23.NINTENDO 64 %
24.NEO・GEO %
25.街機 %
26.PC電腦 %
=100%

遊戲種類比重

27.ACT %
28.戰略SLG %
29.育成SLG %
30.RPG %
31.FIG %
32.RAC %
35.SPT %
36.AVG %
37.SOC %
38.STG %
39.PUZ %
40.TAB %
=100%

遊戲欄目

41.情報 %
42.新GAME %
43.攻略 %
44.秘技 %
45.名人專欄 %
46.編者專欄 %
47.信箱 %
48.遊戲評論 %
49.時間表 %
=100%

遊戲誌周刊計劃書

姓名：

年齡：

性別：

身份證／護照號碼：

聯絡電話：

（日間）

（夜間）

地址：

4) 完全新概念

請寫下沒有在上面列明的你的構想。

條款：

■結果以《遊戲誌》公布為準
■本刊保留決定得獎者之最終權利
■被採用的計劃項目版權屬CINEASTE INTERNATIONAL LTD.所有
■CINEASTE INTERNATIONAL LTD.員工及其家屬不得參加，以示公允。

其他欄目

50.偶像 □要 □不要
51.潮流產品 □要 □不要
52.漫畫情報 □要 □不要
53.動畫情報 □要 □不要
54.電腦（非遊戲） □要 □不要
55.模型 □要 □不要
56.影音 □要 □不要
57.LD／CD推介 □要 □不要
58.電影 □要 □不要
59.連載漫畫 □要 □不要
60.四格漫畫 □要 □不要
61.好去處介紹 □要 □不要
62.電視節目情報 □要 □不要
63.遊戲海報 □要 □不要
64.動畫海報 □要 □不要
65.偶像海報 □要 □不要
66.讀者欄 □要 □不要
67.其他
請作簡介：

流行榜種類

68.遊戲銷量 □要 □不要
69.流行曲排行榜 □要 □不要
67.動畫排行榜 □要 □不要
68.電影排行榜 □要 □不要
69.LD流行榜 □要 □不要
70.焦點新聞排行榜 □要 □不要

2) 出版

出版日期

71.SUN 72.MON 73.TUE 74.WED 75.THR 76.FRI 77.SAT

尺寸（比較值）

78.報紙 79.八卦周刊 80.遊戲誌 81.本地漫畫
82.日本漫畫單行本 83.其他特度（請列明：_____）

頁數

84.30頁以下 85.40頁以下 86.50頁以下

售價

87.$5 88.$10 89.$15 90.$20

訂裝

91.騎馬釘 92.膠脊

封面取材

93.明星 94.遊戲 95.動畫 96.產品 97.廣告

封面風格

98.3D電腦畫 99.卡通畫 100.彩稿 101.攝影

用紙

102.粉紙 103.書紙

5) 形象人物由我創

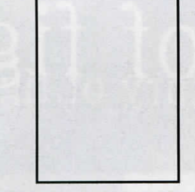
請畫下或寫下你認為適合這本周刊形象的人物或吉祥物。

■歡迎影印本表格參加■

直接向遊戲生產商提供你的喜好

PLAYERS CHOICE 遊戲普查

始動！





你有機會把你對遊戲的意見直接告訴遊戲生產商了！

《遊戲誌》由今期開始推出「PLAYERS CHOICE」讀者遊戲普查，收集各位對遊戲的意見，結果經整理後將直接交到SCE ASIA PROJECT室等遊戲生產商手中，我們並會把廠方的回應刊登出來。

（遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」）

1. 你最喜愛的PS遊戲

遊戲名稱：________

遊戲生產商：________

2. 你最喜愛的SS遊戲

遊戲名稱：________

遊戲生產商：________

3. 你最喜愛的街機遊戲

遊戲名稱：________

遊戲生產商：________

4. 你最期待的三款PS遊戲

遊戲名稱：________ ________ ________

遊戲生產商：________ ________ ________

5. 你最期待的三款SS遊戲

遊戲名稱：________ ________ ________

遊戲生產商：________ ________ ________

6. 你最希望移植到PS上的遊戲

原著機種：________

遊戲名稱：________

遊戲生產商：________

7. 你最希望移植到SS上的遊戲

原著機種：________

遊戲名稱：________

遊戲生產商：________

8. 你最期待中文化的PS遊戲

遊戲名稱：________

遊戲生產商：________

ALL THE WAY TO 普查

郵寄：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「遊戲誌PLAYERS CHOICE」

FAX：2507-5175

EMAIL：cineaste@glink.net.hk

9. 你最期待中文化的SS遊戲

遊戲名稱：________

遊戲生產商：________

10. 你最喜愛的男性遊戲人物

人物名稱：________

遊戲名稱：________

11. 你最喜愛的男性遊戲人物

人物名稱：________

遊戲名稱：________

12. 你需要哪個遊戲的攻略本？

遊戲名稱：________

遊戲生產商：________

13. 請提出你對PS特約店及行貨遊戲的意見

（如：特約店的好處與要改之處分別在哪裏？再需要何種服務？若要進行推廣活動？該有甚麼內容？）





多謝大家！

實在太感人，我們在截稿前收到一些關於此GAME的遊戲畫面，現在便立即和大家分享，看吧！





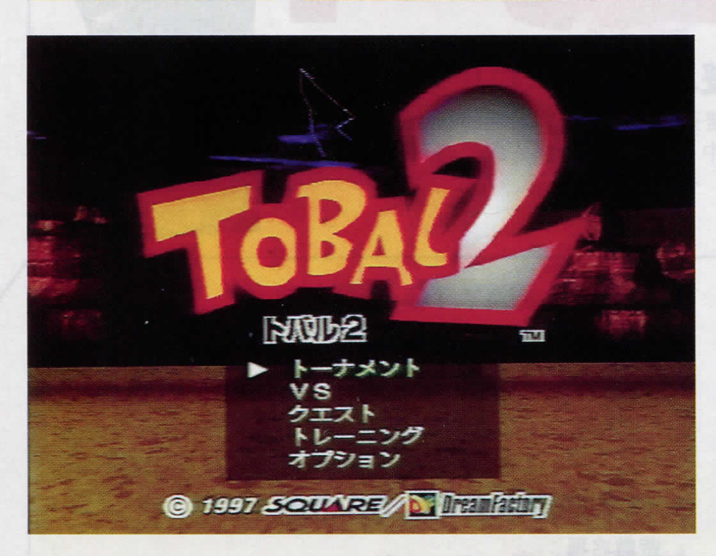




OPENNING

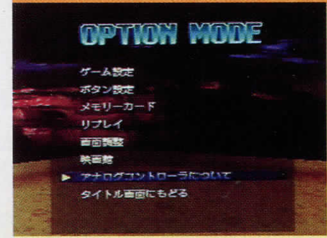
全新的OPENNING，而且質數奇高，令人目不暇給





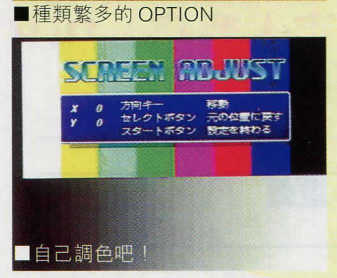
有甚麼 OPTION？

今集有幾個OPTION幾有趣：首先要說的是「映畫館」(THEATRE)。在這個OPTION中，是會以播片的方式向玩者介紹這個遊戲的玩法及系統，總之「一睇你就明」；第二個較特別的是OPTION「畫面調整」(SCREEN ADJUST)，這個OPTION是給各位玩者來調較畫面的顏色及明暗度，十分適合要求高質畫面的玩者們；另外，控掣器設定這個在任何遊戲中幾乎一定會有的OPTION當然存在，可讓玩者們自行設定自己喜歡的按鈕安排。

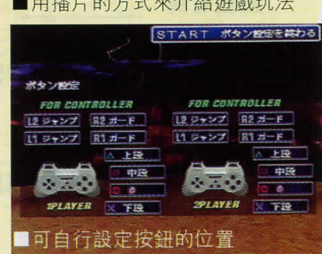


■種類繁多的 OPTION

■用播片的方式來介紹遊戲玩法



■自己調色吧！



■可自行設定按鈕的位置

QUEST MODE 有乜玩？

這個遊戲最吸引人的，可說是這個QUEST MODE。在上一集，各人物要勇闖迷宮；但在今集，這個模式加入了比較多RPG元素，大家可當這是「格鬥RPG」遊戲來玩的。



■先選人物……



■王上會要你完成一個使命



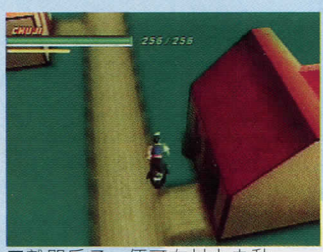
■一覺醒來



■便在自己的睡房中作「起點」……



■會有「閒人」和你談話，提供情報，十分 RPG



■離開房子，便可在村中走動……





截稿前終於得手！FIGHTERS' IMPACT

在截稿前，小弟終於得到《FIGHTERS' IMPACT》這隻遊戲。小弟當然第一時間進行測試，為大家介紹PS版與街機版有何分別。

FIGHTERS' IMPACT
ARCADE
TAITO
© TAITO CORPORATION 1996
ALL RIGHTS RESERVED

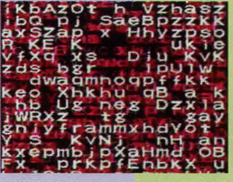
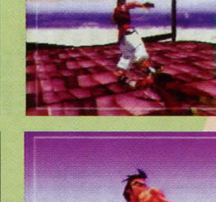
OPENNING

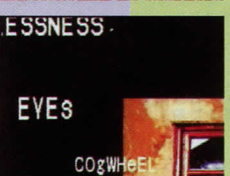
OPENNING方面，PS版與街機版完全沒有分別（因為是播片……）！











遊戲本身

就遊戲本身來說，每名人物仍有三種流派（除了YUKIWO），動作方面與街機一樣（好像還要流暢），仍保留了RING OUT，而兩名「大佬」DR.WIZ及BARAZOCK仍健在，可謂一模一樣。



■每名人物仍有三種流派


■動作好像比街機版更暢順

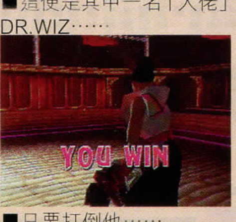



■仍然有 RING OUT


■這便是其中一名「大佬」DR.WIZ……


■他會變成和你一模一樣！


■這就是最後「大佬」BARAZOCK



■只要打倒他……


■便可欣賞到 ENDING




大公布

《洛克人賽車》DUO 使用記憶卡大抽獎 得獎名單

獎額：17名

各獲《洛克人賽車》可以用DUO記憶卡一張（PlayStation用）

本刊將個別通知得獎者領獎辦法

劉漢威
劉卓賢
林禮文
張國峰
潘浩正
楊清強
葉鎮國
葉俊傑
何文蔚
司徒威俊
LI MAN HOE
LAU HOI YAN
YIP TSZ KI
TO CHOR KWAN
TAM CHI WAI
CHEUNG KAI CHEONG
LAU NGAI PAN

SS 版《CYBERBOTS 異度裝甲》超巨大海報大抽獎

得獎名單

獎額七名：各獲《CYBERBOTS異度裝甲》超巨大海報一張

本刊將個別通知得者領獎辦法

李卓偉
陳錦燊
朱偉傑
關健邦
嚴義文
陳志斌
NG KWOK LEUNG



FIGHTERS' IMPACT 完全出招表

BY：ZAC




機種：PlayStation
種類：FIG
製造商：TAITO
發售日期：4月25日
容量：CD-ROM

＊：所有指令皆為人物面向右方時



YUKIWO 全出招表

招式種類	招名	指令
通常拳招	手甲打	△
通常拳招	手甲打劃下	△△
通常拳招	肘打	→＋△
通常拳招	肘逆手返	→＋△．△
通常拳招	二段大爪	↘＋△
通常拳招	土龍斬	↓＋△
通常腳招	迴旋踵蹴	○
通常腳招	追掃蹴	→＋○
通常腳招	二段追掃蹴	→＋○．○
通常腳招	鞍馬蹴	↘＋○
通常腳招	前屈蹴	↓＋○
跳起攻擊	空中十字突刺	跳起上昇時△
跳起攻擊	空中大爪	跳起下降時△
跳起攻擊	空中迴旋蹴	跳起時○
背後攻擊	影掃	背向對手時△
背後攻擊	蹴	背向對手時○
背後攻擊	羽根掃	背向對手時↓＋△
背後攻擊	伏蹴	背向對手時↓＋○
DOWN攻擊	雙手落	對手倒下時↓＋△
DOWN攻擊	椰子落	對手倒下時↑＋△或↑＋○
指令技	大鉄	⟶△＋○
指令技	尖塔蹴	□＋○
指令技	足割	↓＋△＋○
指令技	蜘蛛蹴	↓＋□＋○
指令技	十字突刺	↓↘→△
指令技	串刺蹴	⟶○
指令技	暴獨樂	←↙↓↘→□＋△
指令技	地蟲襲	→↓↘○
指令技	蟹足	□＋△＋○
指令技	蟹蹴	蟹足中○
指令技	下段蟹蹴	蟹足中↓＋○
指令技	蟹足前方回復	蟹足中△
指令技	蟹足後方回復	蟹足中□
指令技	波返	蟹足後方回復中△＋○
小跳	螺旋崩	按住□＋→
投技	首吊絞	近敵時□＋△
投技	人梯子	近敵背面時□＋△
投技	疊返	近敵時⟵□＋△

士郎•劈掛 全出招表

招式種類	招名	指令
通常拳招	摔掌	△
通常拳招	摔掌之後撐掌	△△
通常拳招	摔掌之後連掌	△△△
通常拳招	掛掌	→＋△
通常拳招	劈掌	↘＋△
通常拳招	按掌	↓＋△
通常拳招	搶身下式	←＋△
通常腳招	高蹴腿	○
通常腳招	前掃腿	↓＋○
通常腳招	後掃腿	↘＋○
跳起攻擊	連環腳	跳起上昇時○
跳起攻擊	仆腿	跳起下降時○
背後攻擊	白蛇纏身	背向對手時△
背後攻擊	旋風腳	背向對手時○
背後攻擊	耕手	背向對手時↓＋△
DOWN攻擊	跪膝	對手倒下時↓＋△
指令技	抱掌靠掌	⟶□＋△
指令技	劈掌托掌之後掛掌	⟶□＋△．△
指令技	半旋風腳	□＋○
指令技	扁楕腳	↓＋□＋○
指令技	頂心肘	⟵△
指令技	砲捶	△＋○
指令技	二郎擔山	←↙↓↘→□＋△
指令技	通天砲	→↓△
指令技	通天砲（中段）	→↓＋△＋○
指令技	猛虎硬爬山	↓↘→△．△↓↘→□＋△
指令技	堤籠換步	□□
小跳	金蛇伏地	按住□＋→
投技	掛榻	近敵時□＋△
投技	背擊盤肘	近敵背面時□＋△
投技	雙撐掌	近敵時⟶⟵△
反技	十字手	↓↙←△
反技	劈山掌	十字手之後會自動使出
反技	貼山靠	十字手中△
反技	大纏崩捶	十字手中□＋△

士郎•空手 全出招表

招式種類	招名	指令
通常拳招	上段突刺	△
通常拳招	二段突刺	△△
通常拳招	中段突刺	→＋△
通常拳招	天空突刺	△＋○
通常拳招	蹲下正拳	↓＋△
通常腳招	上段迴旋踢	○
通常腳招	連蹴	○○
通常腳招	下段連蹴	○↓○
通常腳招	中段橫蹴	→＋○
通常腳招	下段迴旋踢	↓＋○
通常腳招	水面蹴	↘＋○
通常腳招	上段背後迴旋踢	←＋○
跳起攻擊	跳前踢	跳起上昇時○
跳起攻擊	跳橫踢	跳起下降時○
跳起攻擊	跳前正拳突刺	跳起時△
背後攻擊	逆水平打	背向對手時△
背後攻擊	上段後蹴	背向對手時○
背後攻擊	下段水平打	背向對手時↓＋△
背後攻擊	返掃腳	背向對手時↓＋○
DOWN攻擊	正拳落	對手倒下時↓＋△
指令技	旋轉蹴	⟶○
指令技	飛燕蹴	↓↘→○
指令技	蛇突	⟶△
指令技	虛空擊	→↓↘△
指令技	關節蹴	↓＋□＋○
指令技	中段迴旋踢	↓↙←○
指令技	追突刺	↓↘→△
指令技	二星擊	追突刺中△
指令技	三星擊	二星擊中↓↘→○
指令技	切返蹴	按住□＋○
指令技	踢向	○後立即□
小跳	百舌鳥蹴	按住□＋←
投技	衝波	近敵時□＋△
投技	裸絞	近敵背面時□＋△
投技	逆一本背負	近敵時→↘↓↙←△

士郎• STREET FIGHT 全出招表

招式種類	招名	指令
通常拳招	SWING KNUCKLE	△
通常拳招	SWING BACK	△△
通常拳招	SWING BACK HAMMER	△△△
通常拳招	MIDDLE STRAIGHT	→＋△
通常拳招	SWING UPPER	↘＋△
通常拳招	LOW BACK BLOW	↓＋△
通常拳招	DOUBLE HAMMER DOWN	←＋△
通常腳招	HIGH KICK	○
通常腳招	RISING TOE KICK	→＋○
通常腳招	BOTTOM KICK	↓＋○
通常腳招	SWEEP KICK	↘＋○
通常腳招	DOUBLE SWEEP	↘＋○．○
通常腳招	BACK SPIN KICK	←＋○
跳起攻擊	JUMP HAMMER DOWN	跳起時△
跳起攻擊	JUMP THRUST KICK	跳起時○
背後攻擊	BACK KICK	背向對手時○
背後攻擊	BACK SWING	背向對手時△
背後攻擊	BACK SLIDING KICK	背向對手時↓＋○
DOWN攻擊	HOOS CHOU PRESS	對手倒下時↓＋○
DOWN攻擊	DOUBLE KNEE DROP	對手倒下時↑△＋或↑＋○
指令技	POWER SWING	△＋○
指令技	POWER SWING DOUBLE	△＋○．△
指令技	KNEE LIFT	↓↘→○
指令技	RUSHING STRAIGHT	⟶△
指令技	SIDE KICK	→＋△＋○
指令技	TORNADO PUNCH	←↙↓↘→△
小跳	DOUBLE HAMMER KNUCKLE	按住□＋→
投技	CROSS ARM PRESS	近敵時□＋△
投技	GERMAN'S PRESS	近敵背面時□＋△
投技	RAISING SMASH	近敵時↓↘→□＋△
投技	HEAD BUTT	近敵時←↓↙△＋○

楓 • 劈掛　全出招表

招式種類	招名	指令
通常拳招	摔掌	△
通常拳招	摔掌之後撐掌	△△
通常拳招	摔掌之後連掌	△△△
通常拳招	掛掌	→+△
通常拳招	劈掌托掌之後掛掌	↘+△、△
通常拳招	按掌	↓+△
通常拳招	抱掌靠掌	←+△
通常腳招	高蹴腿	○
通常腳招	端腳	→+○
通常腳招	前掃轉身腿	↓+○、○
通常腳招	扁椿腳	↘+○
跳起攻擊	連環腳	跳起上昇時○
跳起攻擊	仆腿	跳起下降時○
背後攻擊	白蛇纏身	背向對手時△
背後攻擊	旋風腳	背向對手時○
背後攻擊	耕手	背向對手時↓+△
DOWN攻擊	跪膝	對手倒下時↓+△
指令技	半旋風腳	□+○
指令技	二郎擔山	←↙↓↘→□+△
指令技	通天砲	→↓△
指令技	通天砲(中段)	→↓△+○
指令技	獨立雙勺手	↓↘→△
指令技	堤籠換步	□□
小跳	金蛇伏地	按住□+→
投技	七星天分肘	近敵時□+△
投技	背擊盤肘	近敵背面時□+△
投技	雙撐掌	近敵時→←+△
反技	十字手	↓↙←+△
反技	劈山掌	十字手之後會自動使出
反技	掏樓採手捶	十字手中△
反技	封手十字腿	十字手中○

楓 • 合氣　全出招表

招式種類	招名	指令
通常拳招	縱拳	△
通常拳招	縱拳雙打	△△
通常拳招	掌打	→+△
通常拳招	手刀斬	↘+△
通常拳招	下穿	↓+△
通常拳招	逆手刀斬	←+△
通常腳招	中段迴旋踢	○
通常腳招	前蹴	→+○
通常腳招	掃腳	↓+○
通常腳招	膝碎	↘+○
跳起攻擊	跳前二段踢	跳起時○
跳起攻擊	跳前正拳突刺	跳起時△
背後攻擊	逆橫面打	背向對手時△
背後攻擊	返前蹴	背向對手時○
背後攻擊	迴旋脛掃	背向對手時↓+△
背後攻擊	立踵	背向對手時↓+○
DOWN攻擊	朽木踏	對手倒下時↓+○
指令技	猿臂	△+○
指令技	猿臂之後　拳	△+○、△
指令技	脛掃	↓+△+○
指令技	立猿臂	→→△
指令技	鎖骨碎	→↘↓↙←△
指令技	雙掌打	↓↘→△
小跳	八雙飛	按住□+→
投技	四方投(前)	近敵時□+△或→+□+△
投技	四方投(後)	近敵時←+□+△
投技	四方投(極)	近敵時←+□+△，之後按住□+△+○
投技	膝當　捨身投	近敵背面時□+△
投技	角落	近敵時→↓↘△
投技	一本捕　三條固	近敵時□+△+○
投技	→舟漕	一本捕　三條固中←↙↓↘→△+○
投技	→舟漕固	舟漕中←↙↓↘→□+△
反技	一本捕腋固	在對手上段或中段攻擊時按住□+△，←(抓手)／按住□+○、→(抓腳)
反技	七里極	在對手上段或中段攻擊時按住□+△，←(抓手)／按住□+○、→(抓腳)
反技	首捻	在對手上段或中段攻擊時按住□+△，←(抓手)／按住□+○、→(抓腳)
反技	大外割足締	在對手上段或中段攻擊時按住□+△，←(抓手)／按住□+○、→(抓腳)
反技	足甲踏腕固	在對手上段或中段攻擊時按住□+△，←(抓手)／按住□+○、→(抓腳)
反技	片羽眉間割	在對手下段攻擊時按住□+△、↓(抓手)／按住□+○、↓(抓腳)
反技	膝固腳極	在對手下段攻擊時按住□+△、↓(抓手)／按住□+○、↓(抓腳)

楓 • 跆拳道　全出招表

招式種類	招名	指令
通常拳招	CHUMOKU JAB	△
通常拳招	CHUMOKU COMBO	△△
通常拳招	PARO STRAIGHT	→+△
通常拳招	LOW • PARO STRAIGHT	↓+△
通常腳招	HIGH • TORYO	○
通常腳招	DOUBLE HIGH • TORYO	○○
通常腳招	NERYO • STRAIGHT HEEL	→+○
通常腳招	LOW • TORYO	↓+○
通常腳招	ZERO HEIGHT KICK	↘+○
通常腳招	TORA • BACK SPIN	←+○
跳起攻擊	JUMP • APUCHA KICK	跳起上昇時○
跳起攻擊	JUMP • YOPUCHA KICK	跳起下降時○
跳起攻擊	JUMP • PANDE TORYO	垂直跳時○
背後攻擊	PARUKU • ELBOW	背向對手時△
背後攻擊	YOPUCHA • TURN KICK	背向對手時○
背後攻擊	YOPUCHA • TURN LOW	背向對手時↓+○
DOWN攻擊	POWER HEEL	對手倒下時↓+○
指令技	APUCHA • TOE KICK	→→○
指令技	YOPUCHA • SIDE KICK	→+□+○
指令技	HIGH • YOPUCHA	→→□+○
指令技	TORA • HALF SPIN	□+○
指令技	YOPUCHA • KNEE CRUSH	↓+□+○
指令技	FRONT ROLL KICK	→→○
指令技	ESCAPE KICK	↓↙←○
指令技	PITORO • TWIST KICK	↙+□+○
指令技	TORA • SOBAT	←+□+○
指令技	KORO • HOOK KICK	△+○(出招後會單腳站立)
指令技	KORO • SPIN KICK	←+△+○(出招後會單腳站立)
指令技	KORO KEEP • KICK	單腳站立之後○
指令技	KORO KEEP • HEEL KICK	單腳站立之後→+○
小跳	ARROW • DOUBLE TORYO	按住□+→
投技	LEG SLASH	近敵時□+△
投技	BACK • STEP SOMERSAULT	近敵背面時□+△
投技	STEP SOMERSAULT	近敵時←+□+△

BERNHARD • 合氣　全出招表

招式種類	招名	指令
通常拳招	縱拳	△
通常拳招	縱拳掌打	△△
通常拳招	掌打	→+△
通常拳招	手刀斬	↘+△
通常拳招	下穿	↓+△
通常拳招	逆手刀斬	←+△
通常腳招	中段迴旋踢	○
通常腳招	前蹴	→+○
通常腳招	掃腳	↓+○
通常腳招	膝碎	↘+○
跳起攻擊	跳前二段踢	跳起時○
跳起攻擊	跳前正拳突刺	跳起時△
背後攻擊	逆橫面打	背向對手時△
背後攻擊	返前蹴	背向對手時○
背後攻擊	迴旋脛掃	背向對手時↓+△
背後攻擊	立踵	背向對手時↓+○
DOWN攻擊	朽木踏	對手倒下時↓+○
指令技	猿臂	△+○
指令技	猿臂之後　拳	△+○、△
指令技	脛掃	↓+△+○
指令技	揚猿臂	→→△
指令技	鎖骨碎	→↘↓↙←△
指令技	鼓膜破	←↙↓↘→△
小跳	八雙飛	按住□+→
投技	四方投(前)	近敵時□+△或→+□+△
投技	四方投(後)	近敵時←+□+△
投技	膝當　捨身投	近敵背面時□+△
投技	角落	近敵時→↓↘△
投技	面殺	近敵時→↘↓↙←□+△
反技	一本捕腋固	在對手上段或中段攻擊時按住□+△，←／按住□+○、→
反技	七里極	在對手上段或中段攻擊時按住□+△，←／按住□+○、→
反技	首捻	在對手上段或中段攻擊時按住□+△，←／按住□+○、→
反技	大外割足締	在對手上段或中段攻擊時按住□+△，←／按住□+○、→
反技	足甲踏腕固	在對手上段或中段攻擊時按住□+△，←／按住□+○、→
反技	片羽眉間割	在對手下段攻擊時按住□+△、↓／按住□+○、↓
反技	膝固腳極	在對手下段攻擊時按住□+△、↓／按住□+○、↓

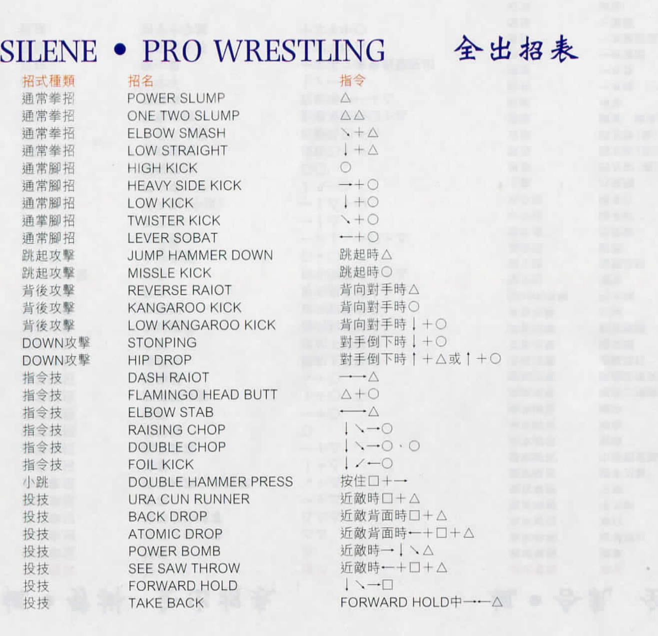
BERNHARD • 空手　全出招表

招式種類	招名	指令
通常拳招	上段突刺	△
通常拳招	二段突刺	△△
通常拳招	中段突刺	→+△
通常拳招	天空突刺	△+○
通常拳招	蹲下正拳	↓+△
通常腳招	上段迴旋踢	○
通常腳招	連蹴	○○
通常腳招	下段連蹴	○↓○
通常腳招	中段橫蹴	→+○
通常腳招	下段迴旋踢	↓+○
通掌腳招	水面蹴	↘+○
通常腳招	上段背後迴旋踢	←+○
跳起攻擊	跳前踢	跳起上昇時○
跳起攻擊	跳橫踢	跳起下降時○
跳起攻擊	跳前正拳突刺	跳起時△
背後攻擊	逆水平打	背向對手時△
背後攻擊	上段後蹴	背向對手時○
背後攻擊	下段水平打	背向對手時↓+△
背後攻擊	返掃腳	背向對手時↓+○
DOWN攻擊	正拳落	對手倒下時↓+△
指令技	旋轉蹴	→→○
指令技	瓦割	↓↘→△
指令技	飛燕蹴	↓↘→○
指令技	蛇突	→→△
指令技	虛空擊	→↓↘△
指令技	虛空腳	→↓↘○
指令技	關節蹴	↓+□+○
指令技	陰陽蹴	□+○
指令技	中段迴旋踢	↓↙←○
指令技	踢向	○後立即□
小跳	百舌鳥蹴	按住□+→
投技	衝波	近敵時□+△
投技	裸絞	近敵背面時□+△
投技	逆一本背負	近敵時→↘↓↙←△
投技	取眼	近敵時←↓↙△

BERNHARD • 劈掛　全出招表

招式種類	招名	指令
通常拳招	摔掌	△
通常拳招	摔掌之後撐掌	△△
通常拳招	摔掌之後連掌	△△△
通常拳招	掛掌	→+△
通常拳招	劈掌托掌之後掛掌	↘+△
通常拳招	按掌	↓+△
通常拳招	抱掌靠掌	←+△
通常腳招	蹬腳	○
通常腳招	前掃腿	↓+○
通常腳招	後掃腿	↘+○
跳起攻擊	連環腳	跳起上昇時○
跳起攻擊	仆腿	跳起下降時○
背後攻擊	白蛇纏身	背向對手時△
背後攻擊	旋風腳	背向對手時○
背後攻擊	耕手	背向對手時↓+△
DOWN攻擊	跪膝	對手倒下時↓+△
指令技	半旋風腳	□+○
指令技	扁椿腳	↓+□+○
指令技	二郎擔山	←↙↓↘→□+△
指令技	通天砲	→↓△
指令技	通天砲(中段)	→↓△+○
指令技	搓步托天掌	→→△
指令技	擊襠捶	→→△+○
指令技	堤籠換步	□□
小跳	金蛇伏地	按住□+→
投技	掛搨	近敵時□+△
投技	背擊盤肘	近敵背面時□+△
投技	雙撐掌	近敵時→←△
投技	虎撲	近敵時←→□+△
投技	五打連環劈	近敵時→←↓→△
反技	十字手	↓↙←△
反技	劈山掌	十字手之後會自動使出
反技	取眼突喉	十字手中△
反技	虎抱	十字手中□+△

SANSON • 合氣　全出招表



招式種類	招名	指令
通常拳招	縱拳	△
通常拳招	縱拳掌打	△△
通常拳招	掌打	→+△
通常拳招	手刀斬	↘+△
通常拳招	下穿	↓+△
通常拳招	逆手刀斬	←+△
通常腳招	中段迴旋踢	○
通常腳招	前蹴	→+○
通常腳招	掃腳	↓+○
通常腳招	膝碎	↘+○
通常腳腳	臥突腳	↙+○
跳起攻擊	跳前二段踢	跳起時○
跳起攻擊	跳前正拳突刺	跳起時△
背後攻擊	逆橫面打	背向對手時△
背後攻擊	返前蹴	背向對手時○
背後攻擊	迴旋脛掃	背向對手時↓+△
背後攻擊	立踵	背向對手時↓+○
DOWN攻擊	朽木踏	對手倒下時↓+○
指令技	猿臂	△+○
指令技	猿臂之後　拳	△+○、△
指令技	立猿臂	→→△
指令技	鎖骨碎	→↘↓↙←△
指令技	水月貫	↓↘→○
小跳	八雙飛	按住□+→
投技	四方投（前）	近敵時□+△或→+□+△
投技	四方投（後）	近敵時←+□+△
投技	膝當　捨身投	近敵背面時□+△
投技	角落	近敵時→↓↘△
投技	足鋏投	近敵背向對手時□+△
反技	一本捕腕固	在對手上段或中段攻擊時按住□+△、←（抓手）／按住□+○、→（抓腳）
反技	七里極	在對手上段或中段攻擊時按住□+△、←（抓手）／按住□+○、→（抓腳）
反技	首捻	在對手上段或中段攻擊時按住□+△、←（抓手）／按住□+○、→（抓腳）
反技	大外割足締	在對手上段或中段攻擊時按住□+△、←（抓手）／按住□+○、→（抓腳）
反技	足甲踏腕固	在對手上段或中段攻擊時按住□+△、←（抓手）／按住□+○、→（抓腳）
反技	片羽眉間割	在對手下段攻擊時按住□+△、↓（抓手）／按住□+○、↓（抓腳）
反技	膝固腳極	在對手下段攻擊時按住□+△、↓（抓手）／按住□+○、↓（抓腳）

SANSON • 跆拳道　全出招表

招式種類	招名	指令
通常拳招	CHUMOKU JAB	△
通常拳招	CHUMOKU COMBO	△△
通常拳招	PARO STRAIGHT	→+△
通常拳招	LOW • PARO STRAIGHT	↓+△
通常腳招	HIGH • TORYO	○
通常腳招	DOUBLE HIGH • TORYO	○○
通常腳招	NERYO • STRAIGHT HEEL	→+○
通常腳招	LOW • TORYO	↓+○
通常腳招	LOW • YOPUCHA	↘+○
通常腳招	TORA • BACK SPIN	←+○
跳起攻擊	JUMP • APUCHA KICK	跳起上昇時○
跳起攻擊	JUMP • YOPUCHA KICK	跳起下降時○
跳起攻擊	JUMP • PANDE TORYO	垂直跳時○
背後攻擊	PARUKU • ELBOW	背向對手時△
背後攻擊	YOPUCHA • TURN KICK	背向對手時○
背後攻擊	YOPUCHA • TURN LOW	背向對手時↓+○
DOWN攻擊	POWER HEEL	對手倒下時↓+○
指令技	APUCHA • TOE KICK	←→○
指令技	YOPUCHA • SIDE KICK	→+□+○
指令技	HIGH • YOPUCHA	←→□+○
指令技	TORA • HALF SPIN	□+○
指令技	YOPUCHA • KNEE CRUSH	↓+□+○
指令技	FRONT ROLL KICK	→→○
指令技	PITORO • TWIST KICK	↙+□+○
指令技	TORA • SOBAT	←+□+○
指令技	KORO • HOOK KICK	△+○（出招後會單腳站立）
指令技	KORO • SPIN KICK	←+△+○（出招後會單腳站立）
指令技	KORO KEEP • KICK	單腳站立之後○
指令技	KORO KEEP • HEEL KICK	單腳站立之後→+○
小跳	ARROW • DOUBLE TORYO	按住□+→
投技	LEG SLASH	近敵時□+△
投技	BACK • STEP SOMERSAULT	近敵背面時□+△
投技	STEP SOMERSAULT	近敵時←+□+△

SANSON • MARTIAL ARTS 全出招表

招式種類	招名	指令
通常拳招	STUN JAB	△
通常拳招	SLOT ONE TWO	△△
通常拳招	COMBINATION UPPER	△△△
通常拳招	ELBOW NEEDLE	→+△
通常拳招	SHORT UPPER	↘+△
通常拳招	SQUAT PUNCH	↓+△
通常拳招	KNUCKLE WEEP	←+△
通常腳招	WEEP KICK	○
通常腳招	SIDE KICK	→+○
通常腳招	LOW THRUST KICK	↓+○
通常腳招	HEEL SWEEP	↘+○
通常腳招	SIDE SPIN KICK	←+○
跳起攻擊	JUMP STRAIGHT	跳起時△
跳起攻擊	JUMP HEEL KICK	跳起下降時○
跳起攻擊	JUMPING SOBAT	跳起上昇時○
背後攻擊	TURN ELBOW	背向對手時△
背後攻擊	TIGER TAIL KICK	背向對手時○
背後攻擊	TURN LOW BACK KNUCKLE	背向對手時↓+△
背後攻擊	TURN SWEEP	背向對手時↓+○
DOWN攻擊	SOCCER BALL KICK	對手倒下時↓+○
DOWN攻擊	FOOT STAMP	對手倒下時↑+△或↑+○
指令技	PIVOT KICK	↓↙←○
指令技	RAISING KNEE KICK	↓↘→○
指令技	DRAGON TAIL KICK	□+○
指令技	RUSH KICK	→+□+○
指令技	RAINBOW KICK	→→○
指令技	CHERRY BLOSSOM KICK	△+○
指令技	SLIP BACK BLOW	←↙↓↘→△
指令技	UPPER BACK KNUCKLE	↓↙←△
小跳	AEROTHRUST KICK	按住□+→
投技	CAPTURE	近敵時□+△
投技	BACK DROP	近敵背面時□+△
投技	KNEE RUSH	近敵時←+△+○

SILENE • PRO WRESTLING　全出招表

招式種類	招名	指令
通常拳招	POWER SLUMP	△
通常拳招	ONE TWO SLUMP	△△
通常拳招	ELBOW SMASH	↘+△
通常拳招	LOW STRAIGHT	↓+△
通常腳招	HIGH KICK	○
通常腳招	HEAVY SIDE KICK	→+○
通常腳招	LOW KICK	↓+○
通掌腳招	TWISTER KICK	↘+○
通常腳招	LEVER SOBAT	←+○
跳起攻擊	JUMP HAMMER DOWN	跳起時△
跳起攻擊	MISSLE KICK	跳起時○
背後攻擊	REVERSE RAIOT	背向對手時△
背後攻擊	KANGAROO KICK	背向對手時○
背後攻擊	LOW KANGAROO KICK	背向對手時↓+○
DOWN攻擊	STONPING	對手倒下時↓+○
DOWN攻擊	HIP DROP	對手倒下時↑+△或↑+○
指令技	DASH RAIOT	→→△
指令技	FLAMINGO HEAD BUTT	△+○
指令技	ELBOW STAB	←→△
指令技	RAISING CHOP	↓↘→○
指令技	DOUBLE CHOP	↓↘→○、○
指令技	FOIL KICK	↓↙←○
小跳	DOUBLE HAMMER PRESS	按住□+→
投技	URA CUN RUNNER	近敵時□+△
投技	BACK DROP	近敵背面時□+△
投技	ATOMIC DROP	近敵背面時←+□+△
投技	POWER BOMB	近敵時→↓↘△
投技	SEE SAW THROW	近敵時←+□+△
投技	FORWARD HOLD	↓↘→□
投技	TAKE BACK	FORWARD HOLD中→←△

SILENE • 空手　全出招表

招式種類	招名	指令
通常拳招	上段突刺	△
通常拳招	二段突刺	△△
通常拳招	中段突刺	→+△
通常拳招	天空突刺	△+○
通常拳招	蹲下正拳	↓+△
通常腳招	上段迴旋踢	○
通常腳招	連蹴	○○
通常腳招	下段連蹴	○↓○
通常腳招	中段橫蹴	→+○
通常腳招	下段迴旋踢	↓+○
通掌腳招	水面蹴	↘+○
通常腳招	上段背後迴旋踢	←+○
跳起攻擊	跳前踢	跳起上昇時○
跳起攻擊	跳橫踢	跳起下降時○
跳起攻擊	跳前正拳突刺	跳起時△
背後攻擊	逆水平打	背向對手時△
背後攻擊	上段後蹴	背向對手時○
背後攻擊	下段水平打	背向對手時↓+△
背後攻擊	返掃腳	背向對手時↓+○
DOWN攻擊	正拳落	對手倒下時↓+△
指令技	旋轉蹴	←→○
指令技	飛燕蹴	↓↘→○
指令技	虛空擊	→↓↘△
指令技	關節蹴	↓+□+○
指令技	陰陽蹴	□+○
指令技	中段迴旋踢	↓↙←○
指令技	追突刺	↓↘→△
指令技	二星擊	追突刺中△
指令技	三星連擊	二星擊中↓↘→○
指令技	切返蹴	按住□+○
指令技	踢向	○後立即□
小跳	百舌鳥蹴	按住□+→
投技	衝波	近敵時□+△
投技	裸絞	近敵背面時□+△
投技	逆一本背負	近敵時→↘↓↙←△

SILENE • MARTIAL ARTS 全出招表

招式種類	招名	指令
通常拳招	STUN JAB	△
通常拳招	SLOT ONE TWO	△△
通常拳招	COMBINATION UPPER	△△△
通常拳招	ELBOW NEEDLE	→+△
通常拳招	SHORT UPPER	↘+△
通常拳招	SQUAT PUNCH	↓+△
通常拳招	KNUCKLE WEEP	←+△
通常腳招	WEEP KICK	○
通常腳招	SIDE KICK	→+○
通常腳招	LOW THRUST KICK	↓+○
通常腳招	LOW CRESCENT KICK	↘+○
通常腳招	ROUND HOUSE KICK	←+○
通常腳招	ROUND HOUSE CRESCENT	←+○、○
跳起攻擊	JUMP STRAIGHT	跳起時△
跳起攻擊	JUMP HEEL KICK	跳起下降時○
跳起攻擊	JUMPING SOBAT	跳起上昇時○
背後攻擊	TURN ELBOW	背向對手時△
背後攻擊	TIGER TAIL KICK	背向對手時○
背後攻擊	TURN LOW BACK KNUCKLE	背向對手時↓+△
背後攻擊	TURN SWEEP	背向對手時↓+○
DOWN攻擊	HEEL STINGER	對手倒下時↓+○
DOWN攻擊	FOOT STAMP	對手倒下時↑+△或↑+○
指令技	PIVOT KICK	↓↙←○
指令技	RAISING KNEE KICK	↓↘→○
指令技	DRAGON TAIL KICK	□+○
指令技	ACCUT KICK	→↓↘○
指令技	RAINBOW KICK	→→○
指令技	CHERRY BLOOMSOM KICK	△+○
指令技	CHERRY'S COMBINATION	△+○○
指令技	SLIP BACK BLOW	←↙↓↘→△
指令技	UPPER BACK KNUCKLE	↓↙←△
小跳	AEROTHRUST KICK	按住□+→
投技	CAPTURE	近敵時□+△
投技	BACK DROP	近敵背面時□+△
投技	ARM BREAKER	近敵時→←△
投技	HEAVILY SMASH	近敵時←+△+○







MARK • STREET FIGHT 全出招表

招式種類	招名	指令
通常拳招	SAN DIEGO KNUCKLE	△
通常拳招	REORGAN DE DOUBLE	△△
通常拳招	MEXICAN BORDER TRIPLE	△△△
通常拳招	MINNESOTA STRAIGHT	→+△
通常拳招	SOUTH DAKOTA UPPER	↘+△
通常拳招	MONTANA BACK BLOW	↓+△
通常拳招	IDAHO DOUBLE HAMMER	←+△
通常腳招	WYOMING KICK	○
通常腳招	NABRASKA KICK	→+○
通常腳招	ARIZONA SLIDING	↘+○
通常腳招	FLORIDA LOW KICK	↓+○
通常腳招	ARKANSAS SPIN KICK	←+○
跳起攻擊	NEW HAMPSHIRE SWING	跳起時△
跳起攻擊	NEW MAXICO KICK	跳起時○
背後攻擊	ALASKA SWING	背向對手時△
背後攻擊	WASHINGTON HEEL	背向對手時○
背後攻擊	OREGON FEET	背向對手時↓+○
DOWN攻擊	UTAH KICK	對手倒下時↓+○
DOWN攻擊	NEBBRASKA KNEE DROP	對手倒下時↑△+或↑+○
指令技	NORTH DAKOTA SWING	△+○
指令技	NORTH DAKOTA COMBO	△+○、△
指令技	OHIO KNEE LIFT	↓↘→○
指令技	MISSISSIPPI ARROW	←→△
指令技	ALABAMA CHARGE	→↓↘△
指令技	CALIFORNIA TORNADO	←↙↓↘→△
指令技	TENNESSE TACKLE	→→□+△+○
指令技	KENTUCHY PUNCH	TENESSE TACKLE後↓+△
指令技	GORGEIA CHOP	TENESSE TACKLE後↓+○
小跳	WISCONSIN HAMMER	按住□+→
投技	VIRGINIA THROW	近敵時□+△
投技	COLORADO BREAKS	近敵背面時□+△
投技	LOUISIANA SMASH	近敵時↓↘→□+△
投技	TEXAS HEAD BUTT	近敵時←↓↙△+○

MARK • MARTIAL ARTS 全出招表

招式種類	招名	指令
通常拳招	STUN JAB	△
通常拳招	SLOT ONE TWO	△△
通常拳招	COMBINATION UPPER	△△△
通常拳招	ELBOW NEEDLE	→+△
通常拳招	SHORT UPPER	↘+△
通常拳招	SQUAT PUNCH	↓+△
通常拳招	KNUCKLE WEEP	←+△
通常腳招	WEEP KICK	○
通常腳招	SIDE KICK	→+○
通常腳招	LOW THRUST KICK	↓+○
通常腳招	HEEL SWEEP	↘+○
通常腳招	SIDE SPIN KICK	←+○
跳起攻擊	JUMP STRAIGHT	跳起時△
跳起攻擊	JUMP HEEL KICK	跳起下降時○
跳起攻擊	JUMPING SOBAT	跳起上昇時○
背後攻擊	TURN ELBOW	背向對手時△
背後攻擊	TIGER TAIL KICK	背向對手時○
背後攻擊	TURN LOW BACK KNUCKLE	背向對手時↓+△
背後攻擊	TURN SWEEP	背向對手時↓+○
DOWN攻擊	STONPING	對手倒下時↓+○
DOWN攻擊	FOOT STAMP	對手倒下時↑+△或↑+○
指令技	PIVOT KICK	↓↙←○
指令技	RAISING KNEE KICK	↓↘→○
指令技	DRAGON TAIL KICK	□+○
指令技	RUSH KICK	→+□+○
指令技	RAINBOW KICK	→→○
指令技	CHERRY BLOOMSOM KICK	△+○
指令技	SLIP BACK BLOW	←↙↓↘→△
指令技	UPPER BACK KNUCKLE	↓↙←△
小跳	AEROTHRUST KICK	按住□+→
投技	CAPTURE	近敵時□+△
投技	BACK DROP	近敵背面時□+△
投技	DDT	近敵時←↓△

MARK • PRO WRESTLING 全出招表

招式種類	招名	指令
通常拳招	POWER SLUMP	△
通常拳招	ONE TWO SLUMP	△△
通常拳招	ELBOW SMASH	↘+△
通常拳招	LOW STRAIGHT	↓+△
通常腳招	HIGH KICK	○
通常腳招	HEAVY SIDE KICK	→+○
通常腳招	LOW KICK	↓+○
通常腳招	TWISTER KICK	↘+○
通常腳招	LEVER SOBAT	←+○
跳起攻擊	JUMP HAMMER DOWN	跳起時△
跳起攻擊	MISSLE KICK	跳起時○
背後攻擊	REVERSE RAIOT	背向對手時△
背後攻擊	KANGAROO KICK	背向對手時○
背後攻擊	LOW KANGAROO KICK	背向對手時↓+○
DOWN攻擊	STONPING	對手倒下時↓+○
DOWN攻擊	HIP DROP	對手倒下時↑+△或↑+○
指令技	DASH RAIOT	→→△
指令技	FLAMINGO HEAD BUTT	△+○
指令技	ELBOW STAB	←→△
指令技	RAISING CHOP	↓↘→△
指令技	DOUBLE CHOP	↓↘→△、△
指令技	HIGH FRONT KICK	←→○
小跳	DOUBLE HAMMER PRESS	按住□+→
投技	HIGH SPEED BLEN BUSTER	近敵時□+△
投技	GERMAN'S PRESS	近敵背面時□+△
投技	POWER BOMB	近敵時→↓↘△
投技	GIANT WEDGE	近敵時←→+□+△
投技	FORWARD HOLD	↓↘→□
投技	TAKE BACK	FORWARD HOLD中→←△

HORNET • STREET FIGHT 全出招表

招式種類	招名	指令
通常拳招	SWING KNUCKLE	△
通常拳招	SWING BACK	△△
通常拳招	SWING BACK HAMMER	△△△
通常拳招	MIDDLE STRAIGHT	→+△
通常拳招	SWING UPPER	↘+△
通常拳招	LOW BACK BLOW	↓+△
通常拳招	DOUBLE HAMMER DOWN	←+△
通常腳招	HIGH KICK	○
通常腳招	BOTTOM KICK	↓+○
通常腳招	SLIDING KICK	↘+○
通常腳招	BACK SPIN KICK	←+○
跳起攻擊	JUMP HAMMER DOWN	跳起時△
跳起攻擊	JUMP THRUST KICK	跳起時○
背後攻擊	BACK KICK	背向對手時○
背後攻擊	BACK SWING	背向對手時△
背後攻擊	BACK SLIDING KICK	背向對手時↓+○
DOWN攻擊	HOOS CHOU PRESS	對手倒下時↓+○
DOWN攻擊	DOUBLE KNEE DROP	對手倒下時↑△+或↑+○
指令技	POWER SWING	△+○
指令技	POWER SWING COMBINATION	△+○、△
指令技	KNEE LIFT	↓↘→○
指令技	RUSHING STRAIGHT	←→△
指令技	DROP KICK	□+○
指令技	SHOULDER CHARGE	→↓↘△
指令技	MIDDLE FRONT KICK	→+□+○
小跳	DOUBLE HAMMER KNUCKLE	按住□+→
投技	CROSS ARM PRESS	近敵時□+△
投技	GERMAN'S PRESS	近敵背面時□+△
投技	RAISING SMASH	近敵時↓↘→□+△
投技	HEAD BUTT	近敵時←↓↙△+○

HORNET • 跆拳道 全出招表

招式種類	招名	指令
通常拳招	CHUMOKU JAB	△
通常拳招	CHUMOKU COMBO	△△
通常拳招	PARO STRAIGHT	→+△
通常拳招	LOW • PARO STRAIGHT	↓+△
通常腳招	HIGH • TORYO	○
通常腳招	DOUBLE HIGH • TORYO	○○
通常腳招	NERYO • STRAIGHT HEEL	→+○
通常腳招	LOW • TORYO	↓+○
通常腳招	ZERO HEIGHT KICK	↘+○
通常腳招	TORA • BACK SPIN	←+○
跳起攻擊	JUMP • APUCHA KICK	跳起上昇時○
跳起攻擊	JUMP • YOPUCHA KICK	跳起下降時○
跳起攻擊	JUMP • PANDE TORYO	垂直跳時○
背後攻擊	PARUKU • ELBOW	背向對手時△
背後攻擊	YOPUCHA • TURN KICK	背向對手時○
背後攻擊	YOPUCHA • TURN LOW	背向對手時↓+○
DOWN攻擊	POWER HEEL	對手倒下時↓+○
指令技	APUCHA • TOE KICK	←→○
指令技	YOPUCHA • SIDE KICK	→+□+○
指令技	TORA • HALF SPIN	□+○
指令技	YOPUCHA • KNEE CRUSH	↓+□+○
指令技	FRONT ROLL KICK	→→○
指令技	PITORO • TWIST KICK	↙+□+○
指令技	TORA • SOBAT	←+□+○
指令技	KORO • HOOK KICK	△+○(出招後會單腳站立)
指令技	KORO • SPIN KICK	←+△+○(出招後會單腳站立)
指令技	KORO KEEP • KICK	單腳站立之後○
指令技	KORO KEEP • HEEL KICK	單腳站立之後→+○
小跳	ARROW • DOUBLE TORYO	按住□+→
投技	LEG SLASH	近敵時□+△
投技	BACK • STAB SOMERSAULT	近敵背面時□+△
投技	STAB SOMERSAULT	近敵時←+□+△

HORNET • PRO WRESTLING 全出招表

招式種類	招名	指令
通常拳招	POWER SLUMP	△
通常拳招	ONE TWO SLUMP	△△
通常拳招	ELBOW SMASH	↘+△
通常拳招	LOW STRAIGHT	↓+△
通常腳招	HIGH KICK	○
通常腳招	HEAVY SIDE KICK	→+○
通常腳招	LOW SPIN KICK	↓+○
通常腳招	TWISTER KICK	↘+○
通常腳招	LEVER SOBAT	←+○
跳起攻擊	JUMP HAMMER DOWN	跳起時△
跳起攻擊	MISSLE KICK	跳起時○
背後攻擊	REVERSE RAIOT	背向對手時△
背後攻擊	KANGAROO KICK	背向對手時○
背後攻擊	LOW KANGAROO KICK	背向對手時↓+○
DOWN攻擊	STONPING	對手倒下時↓+○
DOWN攻擊	HIP DROP	對手倒下時↑+△或↑+○
指令技	DASH RAIOT	→→△
指令技	FLAMINGO HEAD BUTT	△+○
指令技	ELBOW STAB	←→△
指令技	RAISING CHOP	↓↘→△
指令技	DOUBLE CHOP	↓↘→△、△
指令技	HIGH FRONT KICK	←→○
指令技	FOIL KICK	↓↙←○
小跳	DOUBLE HAMMER PRESS	按住□+→
投技	HIGH SPEED BLEN BUSTER	近敵時□+△
投技	BACK DROP	近敵背面時□+△
投技	ATOMIC DROP	近敵背面時←+□+△
投技	POWER BOMB	近敵時→↓↘△
投技	HORNET • SPIRAL DRIVER	近敵時←↓→↓↘→△+○
投技	LIFT UP	近敵時→←+△
投技	PATRIOT UPPER	LIFT UP中↓↑△
投技	FORWARD HOLD	↓↘→□
投技	TAKE BACK	FORWARD HOLD中→←△

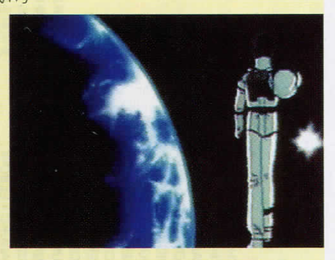


機動戰士Z高達 前編～ZETA之鼓動

遊戲介紹

今次這遊戲表面上是繼承了SS版《機動戰士高達》的系統，但實際上卻有了一定的改動，不論這些改變是好是壞也好，不學會的話也是沒可能將遊戲完成的。





操作方面，基本上方向掣是負責機體的上下左右移動，A掣是新類型人攻擊(毋須LOCK-ON亦可攻擊前後線上的敵人)，B掣是普通攻擊，X掣和Z掣是將武器游標向左右移動，Y掣則是用來鎖定在前線或後線的敵人，另外L掣可鎖定機體的移動方向(鎖定方向時連按→→或←←則可作前衝或彈後)，R掣則可舉盾防禦。除此之外，在地上編的時候，向上按會以盾來防禦，向下按則會蹲下，而按C掣的跳躍也是只有地上編才有的操作方法。

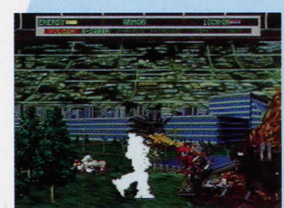
主角機MK-II的HP是會以ENERGY來表示的，至於ARMOR則是類似護罩般的物體，當受到敵人攻擊時，會先減去這ARMOR的數值，若減至0便會開始減ENERGY值，不過ARMOR在平常是會逐少回復的，但ENERGY則不會在版面途中回復。至於這兩項數值以及攻擊前後線所用的LOCK-ON值，均會因應過版時的經驗值而逐漸提高的。

SS
ACT MEM

製造商：BANDAI
價格：6800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK



STAGE 1
黑色高達

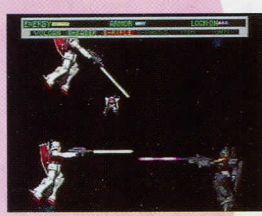


奧干的三台歷奇戴亞斯進入殖民衛星後，古華多羅獨自前往調查泰坦斯新機種的情報，這時加美尤因為被尊尼取笑他的名字而衝前打了他一拳，卻反被泰坦斯的人將加美尤制服了，至於古華多羅則因為被人發現，逃離衛星後他命亞嘉瑪發砲支援，企圖將高達MK-II強奪過來，這令加美尤乘亂逃脫了，而且更乘上了高達MK-II的3號機上，他為了向古華多羅等人表示自己不是敵人，於是便向尊尼所乘的2號機攻擊，這時高達的武器就只有火神式機關砲及雷射劍這兩種，但已經是足以取勝的了。

STAGE 2
膠囊之中



加美尤和古華多羅等人離開衛星後，一起來到了奧干的太空艦亞嘉瑪之中，雖然他是第一次來到宇宙，但卻有着一種熟悉的感覺。另一方面，愛瑪中尉突然前來投奔奧干，而加美尤的母親則被泰坦斯的人困在太空膠囊內，以威脅加美尤交出高達MK-II。



戰鬥開始後，首先會遇上大群吉姆，這時MK-II已配備了雷射槍可作遠程攻擊，但若是用雷射劍的話是可以一劍一隻的。當過了吉姆的防線後，加美尤會來到太空囊的前面，尊尼以為這是想用炸彈毀掉MK-II的策略而將太空囊破壞，加美尤看見自己的母親在眼前被殺，於是發狂地向尊尼的渣古攻擊，直到古華多羅及愛瑪前來阻止，加美尤才冷靜下來。





STAGE 3
逃出1號殖民區

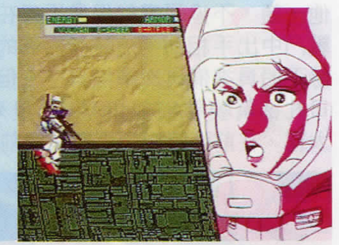


回到亞嘉瑪後，愛瑪因為無法忍受泰坦斯的手段而決定加入奧干（上次投奔是做間諜的），之後亞嘉瑪來到砂漠化了的一號殖民區，在那裏加美尤遇上了泰坦斯的拉娜，於是亞嘉瑪便馬上離開，派出機動戰士前往應戰。



這版初期會遇上大群高渣古，他們的戰鬥力和吉姆差不多，但就多了一種高速撞過來的攻擊方法，跟着會遇上由拉娜駕駛的GALBALDY β，當你令她受到一定損傷後，她是會退到殖民衛星附近的，你要再次將她打敗才能直正過版，這時亞嘉瑪上的各人都感到加美尤已是一個很出色的駕駛員，只是加美尤自己仍未決定自己是否會當軍人罷。





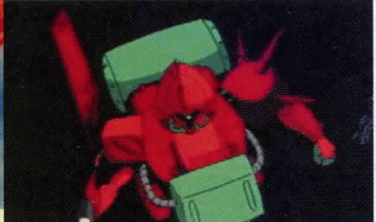
STAGE 4
突入大氣層

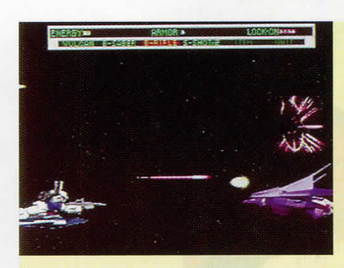


奧干集合兵力，準備向地球的查布羅基地進行一次大攻勢，而加美尤亦和花園麗重遇，布拉度更加入了奧干當上亞嘉瑪的艦長，不過泰坦斯方面亦派出了迎擊部隊前來妨礙他們。

這版由於要突入大氣層，所以MK-II會乘在一塊飛行板上作戰，在攻擊判定及命中判定方面均和機械人形態時有一定的不同；版面開始後並不會馬上遇上



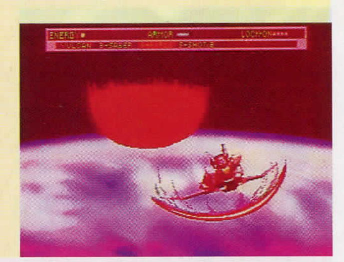




敵人，但一遇上便是由斯洛哥駕駛的密沙娜，這時可利用雷射槍從遠距離將他擊退，之後古華多羅會前來通知加美尤敵人開始迫近，叫他回到艦隊的前方。

跟着這一版會進入後半部份，這時會先遇上一群高渣古，跟着會碰到由尊尼及格靈哥駕駛的MARASAI，你要先集中攻擊其中一人才能較有勝算。





STAGE 5
查布羅之風

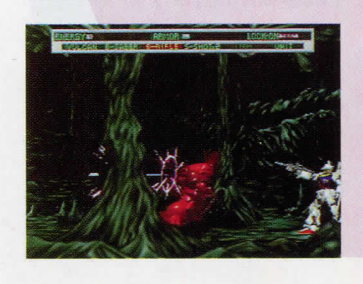


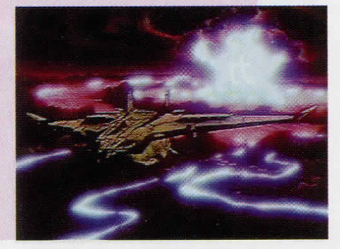
加美尤和其他攻擊部隊一樣成功突入了大氣層，不過尊尼及泰坦斯的部隊亦一樣追擊來到地球，追入查布羅基地後，要小心守在前後線的大砲型吉姆，因為他們的重砲是可以一擊就將MK-II現有的裝甲擊破的，另一方面，這版也是首次正式的地面戰，地面戰的優點是版面中沒有強制捲軸，裝甲受損時可停下來回復了才繼續前進。在前進了一段距離後，古華多羅感到查布羅的守軍數目少得有點可疑，而加美尤則感到尼歌是在這基地之內的，繼續前進



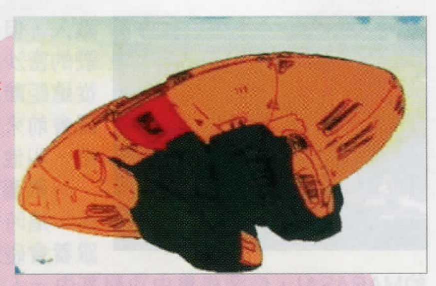


後，他遇上了前來替格靈哥報仇的尊尼，當打敗了他後，古華多羅通知加美尤查布羅已被安裝核彈，於是大家都開始撤退了。





STAGE 6
穿梭機出發



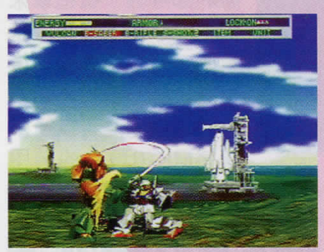
加美尤等人及時逃出查布羅基地後，打算利用穿梭機回到宇宙，不過泰坦斯的新型MA ASSHIMAR亦正在接近他們，於是加美尤便駕駛MK-II前往迎擊。版面初期會遇上不少灰藍色的高渣古，他們其中有些是會發射大型飛彈向你攻擊的，所以除了要利用LOCK-ON攻擊外，亦要確保有足夠防禦力才好繼續前進。





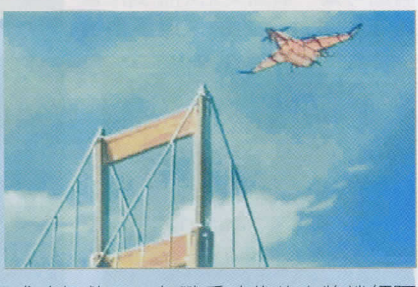






來到版面盡頭時，到遇上ASSHIMAR殺掉魯比度的一幕，接着MK-II會和它正面交鋒，它的攻擊方法主要是以MA形態從前後線以大口徑粒子砲以及在主線以MS形態作腳踢攻擊，由於兩種攻擊方法都有很大破壞力，所以很可能要試極多次才能過版。

STAGE 7
阿力出擊



由於加美尤及古華多羅的掩護，亞嘉瑪船員所乘的穿梭機成功出發了，留在地球的兩人暫時和地球奧干支部的成員共同行動，同時更成功拯救了一年戰爭時代的皇牌機師阿寶。不過，就在泰坦斯的強化人露莎美前來向加美尤等的穿梭機進攻時，好勝的阿力任性地駕駛了高達MK-II出擊。

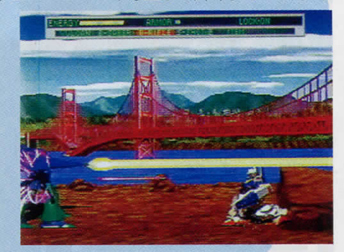




這一版操縱MK-II的人是阿力，由於他並非是新類型人，所以是沒有A掣的新類型人攻擊的，不過其實這一版的敵人是只會從主線出現的，所以大可放心，對於在高處的敵人可跳起用雷射槍攻擊，而低處的敵人則可用雷射劍跳起向下按攻擊掣的方法來對付，至於這版最後遇上的GAPLANT則主要會利用兩肩的光線砲來攻擊，從右邊攻擊時，可蹲下來回避，但若從左邊攻擊時則要站在右邊的高台利用跳起來避過；在阿力的一輪攻擊後，加美尤駕駛歷奇戴亞斯前來相助，看準機會擊敗了GAPLANT，不過他卻感到那駕駛員有着和他相似的感覺。





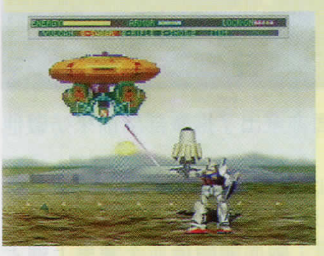


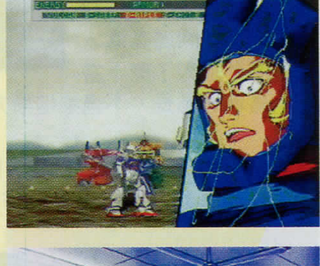
STAGE 8
越過白色的黑暗

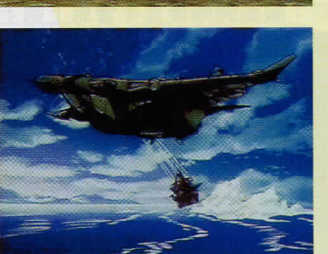


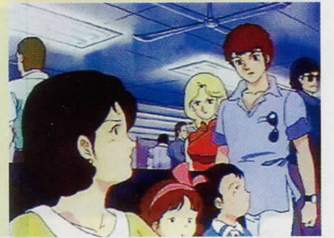
小林準人對於養子阿力的擅子出擊非常憤怒，狠狠地教訓了他一頓，不過阿寶就仍是不肯在戰鬥中出手相助。這時亞嘉瑪的餘下船員準備再次準備昇空，但日札卻駕駛着ASSHIMAR再度來襲。這一版的特點是版面非常大霧，在前進時必須小心留意前方是否有高渣古才可，至於版面盡頭的ASSHIMAR則和上次出現時沒有太大分別，所以只要用回上次對付他的方法應該是不會有問題的。在最後一刻，阿寶駕駛歷奇戴亞斯向ASSHIMAR作出了致命的一擊，令穿梭機得以順利升空。





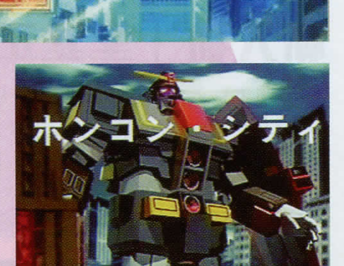




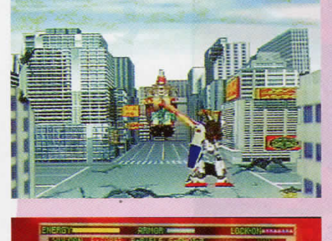


STAGE 9
香港

古華多羅和阿力以穿梭機順利升空了，而加美尤則和阿寶一起去了新香港，更在那裏重遇了布拉度的妻子美麗，但這時泰坦斯的新兵器重高達向香港發動攻擊，當他在後線攻擊時，若是MS形態會放出擴散米加粒子砲，若是MA形態則會放出單方向的強力粒子砲。

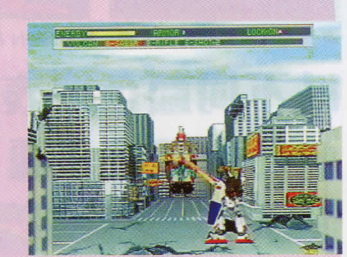


當擊退了重高達後，會有一



段動畫部份，加美尤在香港市內遇見了重高達的駕駛者科，而美麗則被泰坦斯的人捉去了，小林準人唯有扮成投降，讓加美尤前往營救，這時你的對手是四台水





中用渣古，以戰略上來説當然是個擊破較合理，但能否做得到就要再加上一點運氣才可。



救出美麗等人後，加美尤和阿科相約了在大廈的天台見面，之後戰鬥再度開始，這次重高達會在主線以MA形態發射米加粒子砲，這時可蹲下來揮劍不斷攻擊。





STAGE 10
ZETA之鼓動

離開新香港後，加美尤在阿科的幫助下終於亦回到宇宙，但他亦不得不和阿科分開了；回到亞嘉瑪後，奧干得知泰坦斯正準備向月面的科布蘭市進攻，而尊尼則加盟了斯洛哥的指揮下，更以新型MS GABTHLEY向亞嘉瑪進行攻擊。

這是前編中的最後一版，所以敵人也是之前的版面所不能相比的，之前以首領身份出現的MARASAI，在這裏就只是普通的

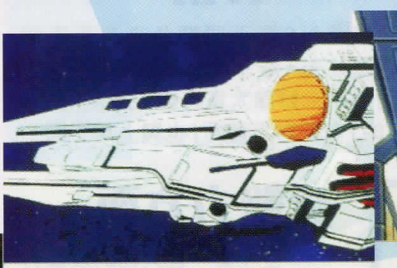


嘍囉級敵人，不過因為等級的提高，可同時攻擊的LOCK-ON數已增加不少，所以仍是可應付得來的；在版面最後會遇上尊尼的GABTHLEY，他的攻擊方法主要是手上的重砲及MS形態時的雷射劍，然而MK-II的性能已難





以應付泰坦斯的新型MS，就在最危險的一刻，阿普利及時駕駛新製成的Z高達將尊尼擊退了，而這遊戲到此亦告一段落，至於接下來的故事便要留待下編的推出了。





預告編

當遊戲結束後，會出現有關下集的預告編，這裏共有三段不同內容的動畫，到底你所看到的會是哪一段呢？







多了7個還是2個新人物？



PLUS了些甚麼？

既然説是「PLUS」，就一定加了一些新東西啦。至於是些甚麼？那就看下去吧！

新人物「堂堂正正地」登場

在上一集（《STREET FIGHTER EX》）中的5名隱藏人物豪鬼（AKUMA）、KAIRIN、ALLEN、BLAIR和DARUN，於今集中以基本人物的身分登場；而在上一集出現的「神秘亂入高手」GARUDA及「大佬」M.BISON，在今集也可選來用。總計來説，今集增加了7名人物，但其中5名在上集已經可以使用，所以實際上只是多了2名人物。




■「名符其實」的新人物：M.BISON & GARUDA

超必殺技能源棒的計法

今集超必殺技能源棒的計法和上集有少許分別。無論是FIRST ATTACK、REVERSAL或投擲迴避，電腦也會增加你的超必殺技能源；但如果你使出拳腳招但又打不中對手的話，是不會增加超必殺技能源的。




■凡是FIRST ATTACK或REVERSAL，也會增加超必殺技能源

超必殺技的LEVEL分別

在今集，超必殺技能源棒是以3種不同顏色來表示不同LEVEL的超必殺技能源的。這個做法，是令大家在戰鬥中更清楚自己手上有幾多個超必殺技可以用，好讓大家可暢快地使用「超必駁超必連招」。另外，今集的「做低對手畫面」也與上集不同。

以不同顏色來表示不同LEVEL的超必殺技能源：



■LEVEL 1：藍色



■LEVEL 2：黃色



■LEVEL 3：紅色

不同LEVEL的「做低對手畫面」：



■LEVEL 1：一粒碩石



■LEVEL 2：好多粒碩石



■LEVEL 3：地球呀！



攻擊力方面

在今集，各人物的攻擊力似乎稍為比上集弱，這情況在連招中更為明顯。



■中了滅殺豪波動之後再中滅殺豪昇龍的攻擊力



■中了滅殺豪波動→滅殺豪昇龍的攻擊力

健在的東西

這些都是仍健在的好東西。（1）ZANGIEF的超必殺FINAL ATOMIC BUSTER可以一次過用3個LEVEL：近敵時控桿轉兩圈＋3個拳掣；（2）一局過，不續機的狀態下打到M.BISON，豪鬼便會出來挑戰你。



■電腦豪鬼健在！



■LEVEL 1的FINAL ATOMIC BUSTER扣咁多……

■LEVEL 3的FINAL ATOMIC BUSTER扣咁多！

鳴謝：CAPCOM ASIA CO.,LTD
鳴謝：生生（幹記）公司

這是甚麼？

在RANKING畫面中，有一個雙眼變紅，膚色似巧克力的阿隆出現。他會否是「殺意隆」(答案請本稿內找)？

■留意圖中的阿隆。他究竟是誰？



STREET FIGHTER EX PLUS

新人物的完全出招表

ALLEN SNIDER

特殊技
喝！踢　→＋中腳
投技
直攻身軀，投擲決勝技　近敵時←／→＋中或重拳
VOLTING KICK　近敵時→↘↓↙←＋腳掣
GUARD BREAK
JUMPING KNUCKLE　同時按下相同力度的拳及腳掣
必殺技
SOUL FORCE　↓↘→＋拳掣
JUSTIST FIST　←↓↙＋拳掣
RISING DRAGON　→↓↘＋拳掣
超必殺技
FIRE FORCE　↓↘→↓↘→＋拳掣
TRIPLE BREAK　↓↘→↓↘→＋腳掣

KAIRI

特殊技
龍舞　→＋中腳
投技
胸打擱　近敵時←／→＋中或重拳
地獄車　近敵時←／→＋中或重腳
GUARD BREAK
武蹴　同時按下相同力度的拳及腳掣
必殺技
神氣發動　↓↘→＋拳掣
魔龍裂光　→↓↘＋拳掣
魍魎渦旋　↓↙←＋腳掣(可連續輸入3次)
超必殺技
神鬼發動　空中↓↘→↓↘→＋拳掣
雅龍滅蹴　空中↓↘→↓↘→＋腳掣
豺狼兇手　↓↙←↓↙←＋拳掣
凶邪連舞　輕拳、輕拳、→＋輕腳、重拳

BLAIR DAME

特殊技
手刀　→＋中拳
STEP SIDE KICK　→＋中腳
投技
NECK THROW　近敵時←／→＋中或重拳
膝撞　近敵時←／→＋中或重腳
GUARD BREAK
TRICK KICK　同時按下相同力度的拳及腳掣
必殺技
SHOOT UPPER　→↓↘＋拳掣
SHOOT KICK　↓↙←＋腳掣(可連續輸入3次)
LIGHTNING KNEE　↓↙←＋腳掣(可連續輸入3次)
SLIDLING ARROW　↓↘→＋腳掣
超必殺技
SPIN SIDE SHOOT　↓↘→↓↘→＋腳掣
MIRAGE COMBO KICK　↓↘→↓↘→＋拳掣

DARUN MISTER



特殊技
GHANZIS DDT　空中近敵時↑以外＋中或重拳
DARUN CATCH　←↓↙＋拳掣(反技)
投技
BACK DROP　近敵時←／→＋中或重拳
GERMAN'S BREAK　近敵時←／→＋中或重腳
GUARD BREAK
GHANZIS CHOP　同時按下相同力度的拳及腳掣
必殺技
LARIAT　→↓↘＋拳掣
GHANZIS DDT　→↓↘＋腳掣
BLUFMA BOMB　近敵時控桿轉一圈＋拳掣
INDRA橋　近敵時控桿轉一圈＋腳掣
超必殺技
超銘鬼神BOMB　近敵時控桿轉兩圈＋拳掣
黃昏LARIAT　↓↘→↓↘→＋拳掣
INDRA～橋　↓↙←↓↙←＋腳掣

豪鬼

特殊技
前方轉身　↓↙←＋拳掣
旋風腳　→＋中腳
天魔空刃腳　空中↓＋中腳
阿修羅閃空　(右前方移動)→↓↘＋3個拳掣／(左前方移動)→↓↘＋3個腳掣／(左後方移動)←↓↙＋3個拳掣／(右後方移動)←↓↙＋3個腳掣
投技
背負投　近敵時←／→＋中或重拳
巴投　近敵時←／→＋中腳掣
地獄車　近敵時←／→＋重腳掣
GUARD BREAK
破拳　同時按下相同力度的拳及腳掣
必殺技
豪波動拳　↓↘→＋拳掣
灼熱波動拳　→↘↓↙←＋拳掣
斬空波動拳　空中↓↘→＋拳掣
豪昇龍拳　→↓↘＋拳掣
龍卷斬空腳　↓↙←＋腳掣(可連續輸入4次)
超必殺技
滅殺豪波動　↓↙←↓↙←＋拳掣
滅殺豪昇龍　↓↘→↓↘＋拳掣
天魔豪斬空　空中↓↘→↓↘→＋拳掣
瞬獄殺　輕拳、輕拳、→＋輕腳、重拳(LEVEL 3專用)

M.BISON

投技
DEADLY THROW　近敵時←／→＋中或重拳
DEATH THROW　近敵時←／→＋中或重腳
M.BISON WARP　(右前方移動)→↓↘＋3個拳掣／(左前方移動)→↓↘＋3個腳掣／(左後方移動)←↓↙＋3個拳掣／(右後方移動)←↓↙＋3個腳掣
GUARD BREAK
SIDE KICK CRUSH　同時按下相同力度的拳及腳掣
必殺技
PSYCHO CRUSHER　←儲→＋拳掣
DOUBLE KNEE PRESS　←儲→＋腳掣
HEAD PRESS　↓儲↑＋腳掣
SOMERSAULT SKULL DIVER　HEAD PRESS之後按拳掣
超必殺技
PSYCHO CANNON　←儲→←→＋拳掣(可按住儲勁)
KNEE PRESS NIGHTMARE　←儲→←→＋腳掣



GARUDA



特殊技
斬鬼　→＋重拳
舞　→↓↘＋3個拳掣
襲鬼　空中近敵時↑以外＋中或重拳
投技
殺牙　近敵時←／→＋中或重拳
翔鬼　近敵時←／→＋中或重腳
GUARD BREAK
碎牙　同時按下相同力度的拳及腳掣
必殺技
雷牙　→↓↘＋腳掣
鬼斬　→↓↘＋拳掣
襲牙　↓↘→＋拳掣
蛇斬　←↓↙＋拳掣
轟牙　←↙↓↘→＋腳掣
超必殺技
鬼燕舞　↓↙←↓↙←＋拳掣(可在空中使出)
鬼燕翔　↓↘→↓↘＋拳掣

連招天國

《STREET FIGHTEREX》及《STREET FIGHTER EX PLUS》

其中一個好玩之處，就是SUPER CANCEL，即「超必駁超必」。而且如果在駁招時的出招時間太快或太慢，都會影響到這連招的HIT數及攻擊力。以下，我們會為大家介紹一些攻擊力十分強橫的「超必駁超必」連招……

SKULLOMANIA

遠距離SUPER SKULLO CRUSHER→SUPER SKULLO SLIDER→SUPER SKULLO CRUSHER(16 HITS)

需要超必LEVEL：3　難度：★★

難度在於對手一定要在遠距離中第一下超必



■在遠距離使出SUPER SKULLO CRUSHER



■在這個時候出SUPER SKULLO SLIDER



■在這個時候再出SUPER SKULLO CRUSHER



■完事！16 HITS埋單！

豪鬼

跳前重腳→蹲下中腳→龍卷斬空腳(重、重、重)→滅殺豪波動→滅殺豪昇龍→滅殺豪波動(20 HITS)

需要超必LEVEL：3　難度：★★★★

難度在於在第3下重龍卷斬空腳接滅殺豪波動及之後兩下超必的出招時間



■重腳踢頭……



■蹲下中腳……



■龍卷斬空腳的第一HIT



■第三HIT……



■一着地便要出滅殺豪波動



■後接的滅殺豪昇龍不能太早出



■在第二次昇離地面前便要出招……



■中埋個滅殺豪波動，共20 HITS

ALLEN

GUARD BREAK→跳前重拳→站立或蹲下中腳→JUSTIST FIST→TRIPLE BREAK→JUSTIST FIST→FIRE FORCE→TRIPLE BREAK(16 HITS)

需要超必LEVEL：3　難度：★★★★★

難度在於JUSTIST FIST後接TRIPLE BREAK，及TRIPLE BREAK→JUSTIST FIST→FIRE FORCE→TRIPLE BREAK這些招駁招的出招時間。當然，還有的是要記一大揪指令啦！



■I BREAK YOUR GUARD！



■跳前重拳



■站立中腳



■JUSTIST FIST，第一個難度所在……



■成功接上TRIPLE BREAK！



■在對手落下時以JUSTIST FIST攻擊……



■立即接FIRE FORCE……

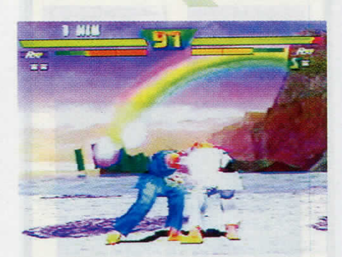
■再來一下TRIPLE BREAK，在對手落下時可用JUSTIST FIST打多一下

隆

GUARD BREAK→跳前重腳→蹲下中腳→龍卷旋風腳（重、重）→真空波動拳→真空龍卷旋風腳（18 HITS）

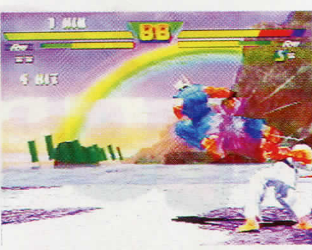
需要超必LEVEL：3　　難度：★★★★

難度在於龍卷旋風腳後接真空波動拳及真空波動拳接真空龍卷旋風腳這兩下

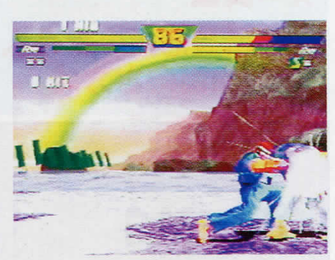

■ GUARD BREAK


■跳前重腳


■蹲下中腳


■重龍卷旋風腳的第一 HIT……


■第二 HIT……


■真空波動拳！


■立即出真空龍卷旋風腳


■合計 18 HITS

KEN

GUARD BREAK→跳前重腳→蹲下中腳→龍卷旋風腳（重、重、重）→昇龍裂破→神龍拳（20 HITS）

需要超必LEVEL：3　　難度：★★★

難度在於龍卷旋風腳後接昇龍裂破

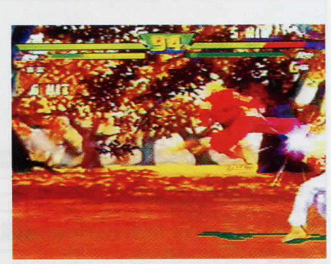

■ GUARD BREAK！


■跳前重腳


■蹲下中腳


■龍卷旋風腳的第一 HIT……

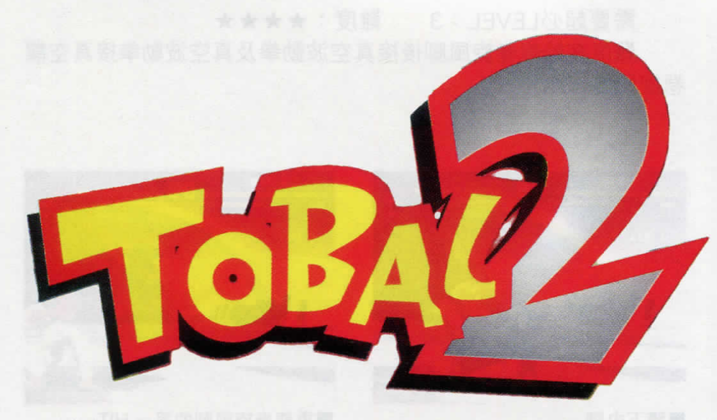

■第二 HIT……


■第三 HIT……


■昇龍裂破！


■後接神龍拳後，記緊連按腳掣，增加攻擊力

特報！此 GAME 還有另一個隱藏人物！詳情請看本誌《街頭 GAME 霸王》版！



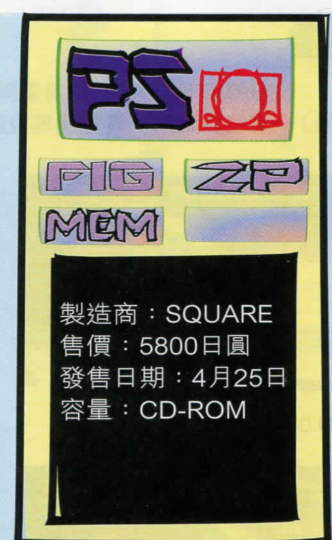
BY：ZAC

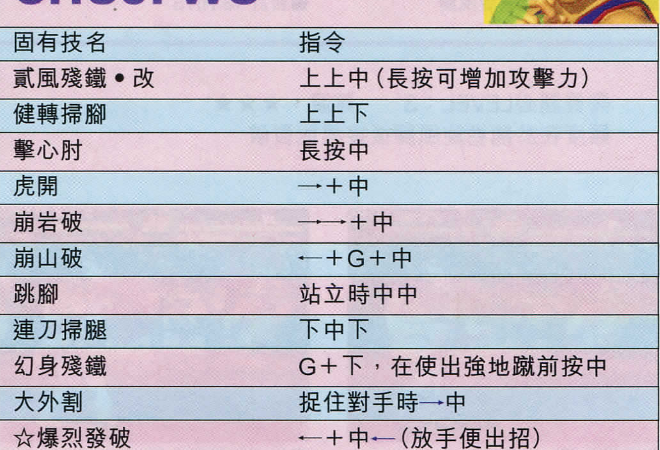
推出前先推出的出招表

註：

上＝上段攻擊掣（△）；
中＝中段攻擊掣（□）；
下＝下段攻擊掣（○）；
G＝GUARD掣（R1或R2）；
→＝短按；
→＝長按；
☆＝奧義

註：所有的指令皆是人物面向右方時





CHUJI WU

固有技名	指令
貳風殘鐵•改	上上中（長按可增加攻擊力）
健轉掃腳	上上下
擊心肘	長按中
虎開	→＋中
崩岩破	→→＋中
崩山破	←＋G＋中
跳腳	站立時中中
連刀掃腿	下中下
幻身殘鐵	G＋下，在使出強地蹴前按中
大外割	捉住對手時→中
☆爆烈發破	←＋中←（放手便出招）



EPON

固有技名	指令
ONE TWO STRAIGHT	上上上
MIRAGE COMBO	上上中中
COMBO TRIPLE	上中下
ONE TWO LOW	上上下
AURORA STEP	←＋上或疾走時上
AURORA RAIN	→→＋中
AURORA SALT	←＋中
LASER EPON	下下＋中或上上＋中
CYCLONE DANCE	→＋下中
車投	捉住對手時→＋中
☆PRESTEL ARROW	←＋中←（放手便出招）

OLIEMS

固有技名	指令
MACHINE GUN KNUCKLE	←＋上上上上上
KIENTACK HEEL	中中
TIGER THRUST	→＋中中
TOE TOE TACKLE	→＋中
SUNNY SIDE STEP	TOE TOE TACKLE後↑↓可
移動，→會用頭攻擊	
GAZELLE AXE	←＋中中中中
FLY HIGH	←←＋中
FLY BLOW	站立時→＋中
CHICKEN FOOT BOMBER	站立時→＋中長按
KIEMTACK BREAKER	捉住對手時→中
☆TOSSER CUTTER	←＋中←（放手便出招）

HOM

固有技名	指令
FUJIYAMA SUNRISE	←＋上中
無限SCREW PUNCH	強上段攻擊中中中……
瀧登	←＋中
	→＋中
遠矢落	→→＋中中
鳴門渦潮	鳴門之後下下下中
MAGIC HAND	←＋G＋中
HELI TONBO	←←＋中或下（如按中，之後連按
中便可前後移動）	
渦潮之舞•序	←←＋下
SCREW BOMB	捉住對手時←中
☆MORMORAN BEAM	←＋中←（放手便出招）

FEI PUSU

固有技名	指令
猿舞	上上中
COMBO TRIPLE	上中下
亂馬昇天手	←＋上中
殘雷手	←＋中或站立時←＋中(連按中可增加攻擊力)
殘雷腳	←＋中，之後連按下
倒誅下掃	←←＋中下下
朧打	↑＋中或↓＋中
地腳雙打砲	下中
仁背砲	→＋下下
水車投	捉住對手時→←＋中
☆疾風怒濤諸猛究極風雲雷神黑激球(簡稱黑玉)	←＋中←(放手便出招)

GREN KUTS

固有技名	指令
ONE TWO HIGH KICK	上上上
CUTTER LOW KICK	上上上下
TRIPLE HIGH KICK	G＋上上上
CASCADE	上中下
REVERSE DOUBLE KICK	在擋格對手的強上段攻擊時上
NOBLE SOMER	站立時←＋中中
GOOSE STEP	↑↑＋中或↓↓＋中(按住中可單腳移動)
AFTERNOON GLOW	GOOSE STEP之後上
RIPPER KIVK	←＋下，之後立即中
FRONT SUPLEX	捉住對手時中
☆ROYAL SWORD	←＋中←(放手便出招)

ILL GOGA



固有技名	指令
WILD RUSH	上上上
ACCEL TAIL	←＋上
BAT BAT HATE	→→＋上上下
SWING UPPER	←←＋中
CRUSH KICK	→＋中
KNEE TRACK	→→＋中
HOP CRANE	←＋G＋中
SCOPION FANG	←＋下下
SCOPION TAIL	←＋下中中中
PENDULUM	捉住對手時→←＋中
☆GROUND WAVE HAMMER	←＋中←(放手便出招)

CHACO YUTANI (湯浴茶子)

固有技名	指令
連捶掃雙腳	上上下
猛虎硬爬山	中G上中
裡門頂肘	中G中
裡門腓蹴	中G下
渦螺旋掌	中＋→
螺旋掌	→＋中
雙統掌	→→＋中
單陽打	←＋中中
旋踵刃	←＋中＋下
拉腕逆十字	捉住對手左邊／右邊／後邊時中
☆獨立式掌破練氣彈	←＋中←(放手便出招)



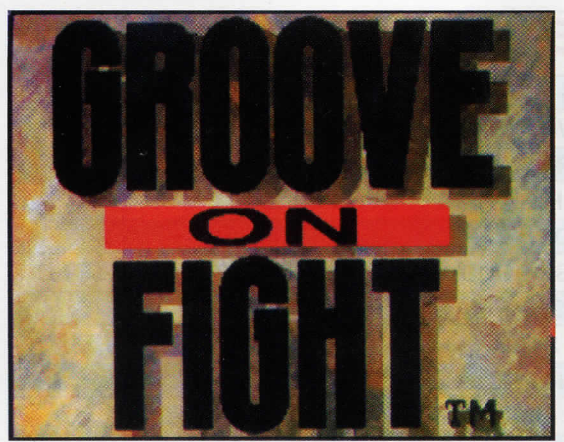
MARY IVONSKAYA



固有技名	指令
TRIPLE CHOP	上上上
DROP KICK	→→＋上
RUSSIAN RAIOT	←＋上(長按可增加攻擊力)
POWER STANCE	←＋G＋中(對付對手打擊技的反技)
ELBOW CRUSH	→＋中中
HELL'S AXE	←＋中(長按可增加攻擊力)
HEAVY TACKLE	→＋G＋中
GAINT SWING	捉住對手時→←＋中
COBRA TWIST	捉住對手左邊時中
DDT	捉住對手時←＋中
☆RUSSIA SHORT PUT	←＋中←(放手便出招)

DOCTOR V

固有技名	指令
ONE TWO LOW KICK	上上下
POWER STRAIGHT	←＋G＋上
DOUBLE SHOCK MIDDLE KICK	→＋上上中
DOUBLE SHOCK LOW KICK	→＋上上下
ELBOW KNEE COMBO	→＋中中
TRIPLE TEE COW	←＋G＋中中中
DOUBLE KNEE LOW KICK	←＋G＋中中
RISE UP COMBO	→＋下中上
LOW SPIN HIGH TIP	←＋下中
DEATH PRESS	捉住對手時中
☆SURGICAL WAIKU PHOTON	←＋中←(放手便出招)



推出前的部分人物簡介及出招表

GROOVE ON FIGHT

BY：ZAC

㊣：所有指令皆人物面向右方時

☆＝STRESS SHOOT技（超必殺技）

花小路 寶貝菈

職業：中學生

出身地：日本、東京都

性格：天真活潑，開朗。喜歡可愛的東西，尤其是為了找「啤啤熊」而週圍逛（ZAC按：果然是女孩子……）

興趣•特技：SHOPPING、邊行邊吃，魔法等

得意的魔法：視覺系的魔法

背景：她是在前作《豪血寺一族2》及《豪血寺外傳》中登場的花小路古羅菈的女兒。她的父親現正去了流浪旅行，其它的資料一概不明……

必殺技

少女COMANDO	↓↘→P
咕嚕咕嚕CANDY	同時按2個K掣
咕嚕咕嚕嗨	↓↘→K（在前衝中也可使出）
嚇一跳箱	同時按2個P掣
CUE PEAT	跳起時同時按2個P掣
☆TULIP	↓↓K



製造商：ATLUS
發售日期：5月16日
容量：CD-ROM
售價：5800日圓／7800日圓（連擴張RAM卡）

乙霧 妮美

職業：中學生

出身地：日本、東京都

性格：壓抑自己的性格。其願望是向世人展示音樂的力量……

興趣•特技：演奏各式各樣的音樂、音樂鑑賞、閱讀、散步

得意的攻擊：聲系魔法攻擊

背景：一個繼承了魔女之血的千金小姐。她的父親是音樂家，母親是時裝設計師

必殺技

ILL PHILO	←儲→P
CAPRI AURA	↓儲↑（在前衝中也可使出）
KORUNO REFRESO	同時按2個P掣
PORTAMENTO	跳起時↑↓P
LA MORDENT	跳起時同時按2個P掣
☆REQUIEM	↓↓K

豪血寺 梅 & 豪血寺 種

職業：豪血寺家族頭主

出身地：日本、京都府

性格：奇怪，凶殘。將自己各種意思神格化

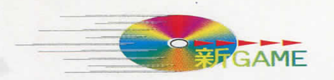
得意的攻擊：靈魂離體攻擊，妖術

背景：這兩人一直也在《豪血寺一族》系列中登場。今次她們兩個終於和解，並以年事已高為理由組成一隊。她們的力量足可代表整個豪血寺家族。

必殺技

岩碎齒	←儲→P
甲式岩碎齒	→儲←P
威嚇顏	↓儲↑P（在前衝中也可使出）
母堂降臨	同時按2個P掣
星流亂舞彈	→P連按
天舞腳	跳起時↑↓K
☆一族	↓↓K





SOLIS • R8000

職業：未來警察的搜查官
出身地：月球第8殖民地「DUST」
性格：擁有很強的正義感及使命感。認真
興趣•特技：以科學的角度來研究工作及烹飪
得意的攻擊：以警棍來攻擊
背景：由西曆2115年而來的女子。她的使命好像是要保護豪血寺家族及人類的歷史……

必殺技

STUN BLIT ↓↘→P
STUN PLATINUM →↓↘P
GIA LATER ↓↙←K
TNT CHARGE 同時按2個P或K掣（在前衝中也可使出）
SOA PLATINUM 跳起時→↓↘P
☆SOLIS MULTI PLYA ↓↓K

魯度露夫•基魯度哈瑪



職業：某國際機關副長
出身地：德國、柏林
性格：對任何事情也很嚴格，擁有令周圍的人們也要屈服的壓迫感。完全是一個冷血的人
興趣•特技：消滅豪血寺家、酒（不論啤酒或洋酒）、其它
背景：帶着隨從狄美安。任何人也懼怕他，似乎只有狄美安了解他善良的一面

必殺技

IRON MINE 同時按2個P掣儲勁，然後放手
HEAVY SOLDE KICK ↓儲↑K（在前衝時也可使出）
GRIND RUSH ←儲→K
GRIND BREAK →+輕P連按
BODY SMASHER ↓儲↑P
HEAVY TORNADO 跳起時↑↓P
☆IRON DUST BOMBER ↓↓K

寶利史度•威拿



職業：是某機關的長官，亦是很多組織的長官
出身地：英國、伯明翰
性格：他是一個偽善者，而他又把自己分為「表面」（左）和「裏面」（右）這兩個樣子
興趣•特技：慈善活動、偽善活動、欣賞人們受苦及被騙的樣子
得意的攻擊：腿招、惡魔召喚
背景：出生於世上有名的大財團的他，在年青時因參與各種慈善活動而受到各界賞識，令他在社會上建立了一個崇高的地位



狄美安•謝度

職業：基魯度哈瑪的隨從
出身地：加拿大、溫哥華
性格：和善、老實。但為了基魯度哈瑪，他卻變了……
興趣•特技：仕奉、種玫瑰
得意的攻擊：不會攻擊，但喜歡為別人療傷
背景：兒時住在基魯度哈瑪所開設的孤兒院，及後被基魯度哈瑪招收為隨從

這還未完！

在下期，我們會為大家送上餘下的人物簡介及出招表、系統介紹等，敬請留意！



製造商：SUN SOFT
發售日期：4月25日
售價：5800日圓／7800日圓（連擴張RAM卡）
容量：CD-ROM

7名基本角色完全出招表！

BY：ZAC

WAKU WAKU 7

爆皇雷

必殺技

稻妻CANNON　↓↘→＋X／Y
稻妻CRUSH　↓↙←＋X／Y
稻妻UPPER　→↓↘＋X／Y

DOKIDOKI ATTACK

爆雷TEMPEST　←→↘↓↙←＋AB／C
超力轟雷電擊拳　→←↙↓↘→＋AB／C

HARAHARA ATTACK

爆雷HURRICAN　↓↓＋XY／AB／Z／C

WAKUWAKU 投

大回轉HIGH JUMP投　近敵時→↘↓↙←＋B

通常投技

PACHIKI SMASH　近敵時→或←＋Y

空中投

——

特殊技

連續PUNCH　連按X
轟飛拳　→＋Y
轟飛腳　→＋B
腦天KICK　空中↓＋B
HIGH JUMP儲勁　AB／C
垂直HJGH JUMP　HIGH JUMP儲勁中↑
斜前HIGH JUMP　HIGH JUMP儲勁中↗
斜後HIGH JUMP　HIGH JUMP儲勁中↖
三角跳　跳到畫面邊時控桿推向反方向
ROLLING KNUCKLE　前衝中Y
雷呀！KICK　前衝中B
變化踢　站立擋格時←或→＋B
蹲下前進　推住↘

牧原 ARINA

必殺技

ARINA BEAM　↓↘→＋X／Y
ARINA TORNADO　↓↙←＋A／B
ARINA CRUSH　→↓↘＋X／Y

DOKIDOKI ATTACK

ARINA CARNIVAL　→←↙↓↘→＋AB／C

HARAHARA ATTACK

ARINA SPECIAL　↓↓＋XY／AB／Z／C

WAKUWAKU 投

FACE CRUSHER　近敵時→↘↓↙←＋B

通常投技

BACK THROW　近敵時→或←＋Y
HIP SPRINGER　近敵時→或←＋B

空中投

ARINA TANGLE　空中近敵時↑以上＋Y

特殊技

連續PUNCH　連按X
蹲下連續PUNCH　蹲下時連按X
蹲下連續PUNCH 2　蹲下重拳中Y
連續JUMP PUNCH　空中連按X或Y
2段KICK　站立重腳中B
嘻嘻～唔　跳起輕腳中A

SLASH

必殺技

SLASH SHOT　↓↘→＋X／Y
SLASH BARRIER　↓↙←＋X／Y
SLASH DYNAMIC　→↓↘＋X／Y
SLASH TELEPORT　←↓↙＋X／Y／A／B

DOKIDOKI ATTACK

DARKNESS RUSH　→←↙↓↘→＋AB／C

HARAHARA ATTACK

DARKNESS WIND　↓↓＋XY／AB／Z／C

WAKUWAKU 投

SLASH投　近敵時→↘↓↙←＋B

通常投技

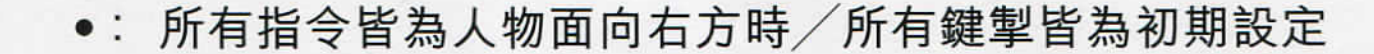
KICK TURN THROW　近敵時→或←＋Y

空中投

KICK TIRN THROW　空中近敵時↑以外＋Y

特殊技

突刺　→＋X
連續斬　→＋Y
下段突刺　→＋A
膝蹴　→＋B
上斬　空中↙或↓或↘＋X
下斬　空中↙或↓或↘＋Y
兜割　空中↙或↓或↘＋A
HIGH KICK　空中↙或↓或↘＋B
三角跳　跳到畫面邊時控桿推向反方向



●：所有指令皆為人物面向右方時／所有鍵掣皆為初期設定

DANDY J

必殺技

必殺ROPE　↓↘→＋X／Y
蹲下必殺ROPE　↓↘→＋A／B
必殺ROPE連發花火　必殺ROPE中X或Y
蹲下必殺ROPE連發花火　蹲下必殺ROPE中A或B
必殺ROPE強引低氣壓　必殺ROPE中←＋X／Y
蹲下必殺ROPE強引低氣壓　蹲下必殺ROPE中←＋A／B
必殺ROPE台風猛打　必殺ROPE最長時或必殺ROPE強引低氣壓中將控桿轉一圈＋X或Y／蹲下必殺ROPE最長時或蹲下必殺ROPE強引低氣壓中將控桿轉一圈＋A或B
驚異人體發火拳　→↓↘＋X／Y
夏美 RANPU投　↓↙←↓↙←＋X／Y
RANPU 夏美投　↓↙←↓↙←＋A／B

DOKIDOKI ATTACK

大容量靜電拳　→←→←→＋XY／Z
驚天動地銀河激突落　↓↘→↘↓↙←＋XY／Z

HARAHARA ATTACK

對消滅粒子加速拳　↓↓＋XY／AB／Z／C

WAKUWAKU 投

上死下死點投　近敵時→↘↓↙←＋B

通常投技

萬物豪速球投　近敵時→或←＋Y

空中投

空中萬物豪速球投　空中近敵時↑以外＋Y

特殊技

——

MARURUN

必殺技

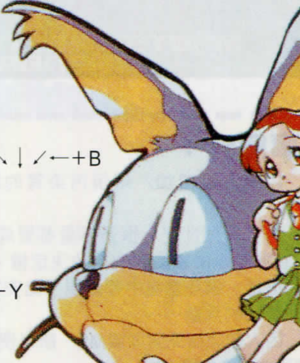
咕嚕咕嚕PUNCH　↓↘→＋X／Y
BODIE PRESS　↓↙←＋A／B
唔唔COPTER　→↓↘＋X／Y

DOKIDOKI ATTACK

唔唔TYPHOON　控桿轉一圈＋XY／Z

HARAHARA ATTACK

MIRICAL VOICE　↓↓＋XY／AB／Z／C



WAKUWAKU 投

MARURUN BINTER　近敵時→↘↓↙←＋B

通常投技

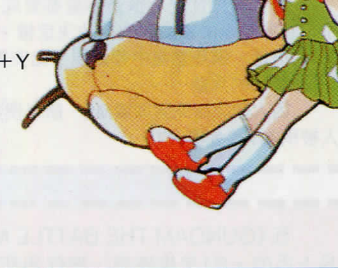
嗨　近敵時→或←＋Y

空中投

空中嗨　空中近敵時↑以上＋Y

特殊技

WAKUWAKU UPPER→＋Y



TESSE

必殺技

這　那　嗨　↓↘→＋X／Y
刺刺ATTACK　→↓↘＋X／Y
嗚嗚ATTACK　←↓↙＋X／Y
電子光線　↓↘→＋A／B

DOKIDOKI ATTACK

超電子怪光線　→↘↓↙←→＋AB／C

HARAHARA ATTACK

超電子LASER　↓↓＋XY／AB／Z／C

WAKUWAKU 投

咕嚕咕嚕嘩　近敵時→↘↓↙←＋B

通常投技

回到這兒了　近敵時→或←＋Y

空中投

空中回到這兒了　空中近敵時↑以上＋Y

特殊技

伸長ARM　→＋X／Y
蹲下伸長ARM　↘＋X／Y

POLITANK Z

必殺技

Z彈　↓↘→＋X／Y
咳咳SMOKE　↓↘→＋A／B
迴潛　↓↙←＋A／B

DOKIDOKI ATTACK

GYRO爆擊　←↓↙＋XY／Z

HARAHARA ATTACK

驚嚇DOKIRI彈　↓↓＋XY／AB／Z／C

WAKUWAKU 投

人間大砲　近敵時→↘↓↙←＋B

通常投技

——

空中投

——

特殊技

抓擊　近敵時→或←＋Y
連續PUNCH　站立輕拳中X
跳起連續PUNCH　跳起輕拳中X
彈弓砲連發　連按Y
CATERPILLAR KICK　連按Z
DRILL ARM　→＋Y
前進CATERPILLAR KICK　→＋B
SPIN KICK　前衝中B
MISSILE投下　空中↓＋B
蹲下移動　推住↘



MS大戰活現眼前！

GUNDAM THE BATTLE MASTER

自從在街機上推出過兩集「高達格鬥」後，一直也再沒有同類遊戲推出。這隻《GUNDAM THE BATTLE MASTER》可說是我等「格鬥迷＋高達迷」期待已久的「恩賜」。再加上小弟有幸得到一隻體驗版，所以一定要爲大家介紹……

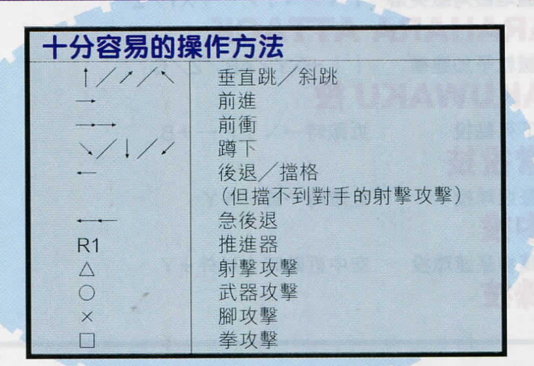
故事簡介：

因為人口增加，環境污染等的問題，國際共同體便開拓新的惑星……

過了數個世紀，很多惑星都變成了殖民惑星。「洛曼特議會」成立了，它擁有殖民惑星間的行政決定權。

但是，很多惑星中都出現了治安問題，人民為了自衛，於是便需要一種叫MS的兵器……

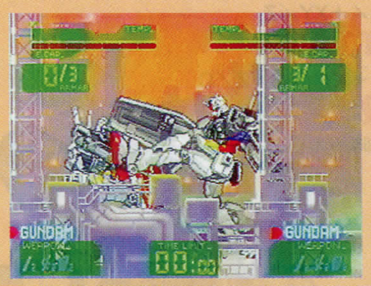
因人們開始高價收購MS，所以便有人駕着MS去奪取其它MS。這種人被稱為「賞金獵人」……



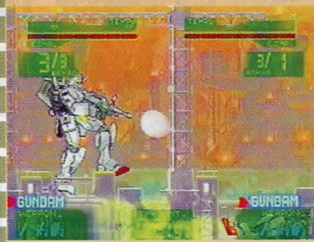
十分容易的操作方法

操作	動作
↑／↗／↖	垂直跳／斜跳
→	前進
→→	前衝
↘／↓／↙	蹲下
←	後退／擋格 （但擋不到對手的射擊攻擊）
←←	急後退
R1	推進器
△	射擊攻擊
○	武器攻擊
×	腳攻擊
□	拳攻擊

在《GUNDAM THE BATTLE MASTER》中，操作方面是十分易上手的。R1是推進器，按住再按方向掣，可作前衝，急後退；跳起時按R1＋方向掣，可作大跳躍或短暫「飛行」。△掣是射擊掣，即是會「開鎗」（如高達的雷射鎗）；如與方向掣配合，更可改變射擊的角度，可作遠距離攻擊用。○掣是武器攻擊，亦即是使用各MS的「配劍」來攻擊對手，是中距離攻擊的首選。×及□掣是拳腳掣，是最基本的攻擊方法，亦是近距離的攻擊方法。另外，在這作品中，是有「必殺技」這種東西存在着的，各人物的共用必殺技是↓↘→＋△，這一招是「連續射擊」，可對對手造成較大的傷害。

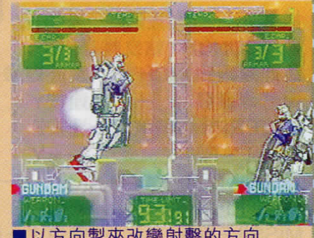


■除了對手的射擊攻擊之外，其它攻擊也可輕易擋格





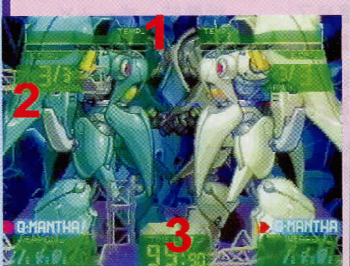
■利用推進器及方向掣來飛行



■以方向掣來改變射擊的方向

系統方面又如何？

這個《GUNDAM THE BATTLE MASTER》的系統，是放棄了所謂「ROUND」的制度，取而代之，是一種叫「LIVE POINT」的東西。在畫面的左上方，有一條叫「損傷槽」的東西，若自己的MS被對手擊中，那條槽便會增加。在「損傷槽」的下方有一組被稱為「LIVE POINT」的數字（3／3）。若那條「損傷槽」加滿了，便會減去一個LIVE POINT（變成2／3）；若LIVE POINT變成0／3而這時損傷槽又儲滿了的話，便會出現「CHECK MATE」字樣，亦即是戰敗，玩者便會輸掉。另外，在這個遊戲中，玩者可攻擊倒下的對手（倒下後，被攻擊判定仍在）；而就算正被對手的射擊攻擊擊中時，玩者仍可即時出招反擊（沒有被擊中後的硬直時間），這可令雙方的戰鬥更刺激，更緊張。



1：損傷槽
2：LIVE POINT
3：時間計

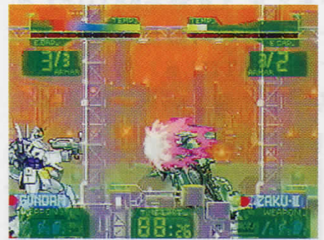


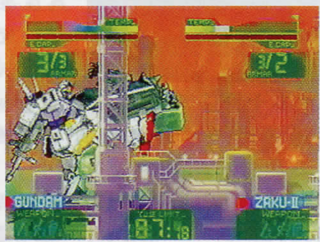
機種：PlayStation
種類：FIG
製造商：BANDAI
售價：6800日圓
發售日期：今夏
容量：CD-ROM

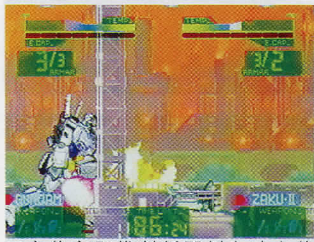


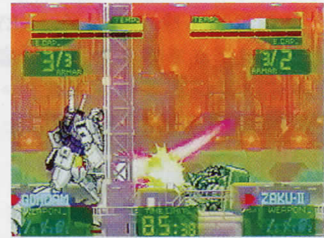
■這就是「CHECK MATE」，即是戰敗


■一邊中鎗，一邊用劍還擊


■用鎗阻不了對手……

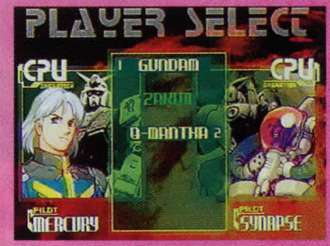

■那便一腳踢開他吧！


■之後立即拔劍斬那倒在地上的他……

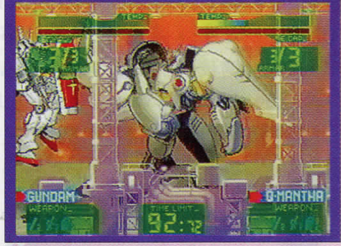

■欲罷不能，再斬多劍……

有幾多個模式呀又？

由手頭上的資料所知，這個《GUNDAM THE BATTLE MASTER》是有2個模式的。那就是故事模式及對戰模式了。在故事模式中，玩者要面對電腦所使用的敵人，並要將它們一一消滅。在不斷的戰鬥中，玩者便會了解到每一名人物背後的故事及他們的目的等。而於對戰模式中，基本上是讓大家和朋友們比試的模式。然而，如果在對戰模式的選人畫面時按SELECT掣，那便可改由電腦代替玩者出戰；那麼，玩者便可以一嘗一個人玩對戰模式的滋味了（唔係悶得／無聊得咁緊要吓嘛？）。



■在對戰模式的選人畫面中按SELECT掣，便可交由電腦出戰……

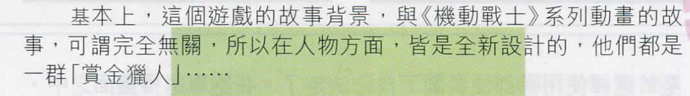

■終於，變咗電腦打電腦



■在故事模式中，是會有交待每位人物的背景及故事的



■然後便要對付電腦派來的對手

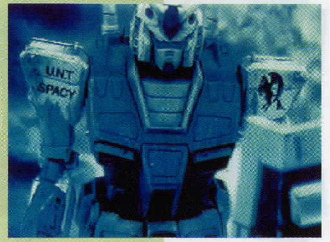


人物方面又點樣啊？

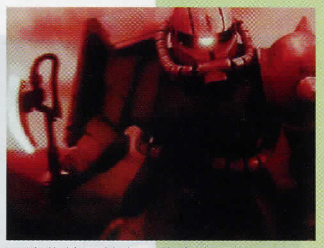
基本上，這個遊戲的故事背景，與《機動戰士》系列動畫的故事，可謂完全無關，所以在人物方面，皆是全新設計的，他們都是一群「賞金獵人」……

咁，又有啲乜嘢MS呀？

從已知的資料中，在這隻遊戲中出現的MS暫定有8台，分別是高達（即是當年《機動戰士高達》中阿寶•尼爾的「愛機」）、ZZ高達（即《機動戰士雷霆一擊》中的「主角機」）、ν高達（即電影版《機動戰士馬沙之反擊》中阿寶所駕駛的高達）、高達GP-02（即《高達0083》中的「第二台高達」）、渣古II（即《機動戰士高達》中自護軍最常用的量產型MS）、高級愛爾蘭蟹（即OVA《機動戰士0080》中的「新型愛爾蘭蟹」）、自護號（即《機動戰士高達》中，馬沙與阿寶在最後決戰中所駕駛的MS）、京•麥煞（在《機動戰士雷霆一擊》中出現的超強橫MS）、THE-O（即在《機動戰士再起風雲》中Z高達的最後「宿敵」）、沙煞比（即電影版《機動戰士馬沙之反擊》中馬沙所駕駛的MS）。據聞還會有魔霸等MA出場。



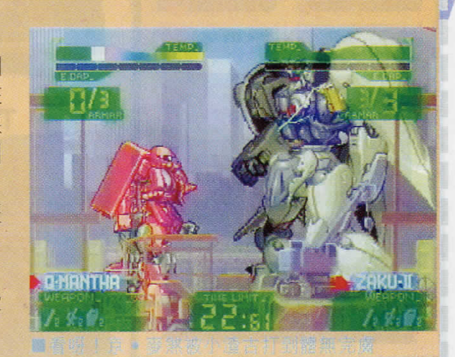




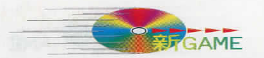
■這些就是其中一些會出場的MS：高達、渣古II及京•麥煞

仲有啲乜添吖？

還有的是，這個《GUNDAM THE BATTLE MASTER》採用了新的技術，令到各MS的動作更暢順，更漂亮。另外，在雙方的MS受到損傷時，機身便會受到破壞，讓玩者更清楚雙方受到幾大的損傷。



■看嚇！京•麥煞被小渣古打到體無完膚



首都高 BATTLE R





遊戲概要

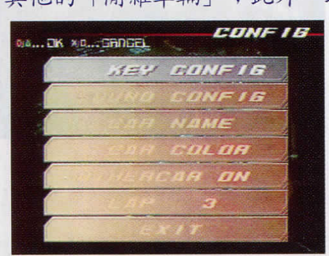
《首都高BATTLE》這系列的遊戲已推出過很多集了，不過，她不像其他的「多集」遊戲犯着同一的毛病，因為在每一集之中《首都高BATTLE》也會給玩者一些全新的感覺，這次新推出的《首都高BATTLE R》所給玩者的新感覺其實並不十分多，反而，玩者會被其「零件數」嚇呆，因為實在太多了！不過，由於零件的數目實在太多了，所以如果要全部集齊的話一定要非常有耐性地「儲錢」。





在遊戲的選擇畫面之中，玩者可以選擇的有4種，分別是「CAR」（車的選擇）、「COURSE」（賽道的選擇）、「SHOP」（購買零件和調校車輛）、「CONFIG」（遊戲之中的OPTION），然而在這「CONFIG」之中，是有十分多的事物可以調校的，除了一盤的「KEY CONFIG」（調校操作鍵）之外，玩者更可以選擇在賽事之中是否「容納」其他的「閒雜車輛」；此外，玩者亦可以選擇賽事的「圈數」。









賽車的選擇

既然說這是一隻賽車遊戲，那麼，跑車當然是少不了的東西，在《首都高BATTLE R》之中，玩者基本可以選擇的跑車共有6部，分別是「GTR」、「SUP」、「RX7」、「LAN」、「IMP」和「NSR」。這6部不同的跑車，各有着不同的性能，

HANDLING	操控性
HI-TORQUE	高扭力
MID-TORQUE	中扭力
LOW-TORQUE	低扭力
GRIP	貼地性
BRAKE	煞車性能

至於選擇使用哪部便要閣下自己決定了。在跑車選擇畫面之中，玩者會見到6項不同的指數，由上到下分別是在6部跑車之中，各位應該會發現到一點，便是那部「GTR」是非常的強橫，無論在各方面也是非常突出，尤其是「貼地性」更是超水準的高，其他的車根本沒有辦法可以比得上，如果玩者是要選擇其他車的話便一定要盡快儲多些錢將自己的跑車強化。除了以上所説的之外，在選擇跑車之時，玩者只要按「△」便可以得到「坂東正明」對該跑車的親自介紹。



製造商：GENKI
發售日期：4月25日
售價：5800
記憶：1 BLOCK

TYPE-GTR



TYPE-SUP



TYPE-RX7



TYPE-LAN



TYPE-IMP



TYPE-NSR



可以購買的零件





在文初已為各位説過在這遊戲之中，玩者是要不斷的購買零件才可以和其他砲車抗衡的，亦因為零件眾多的關係，玩者在選購零件之時便要非常小心。

〈基本零件表〉

引擎系・渦輪（エンジン系・タービン）

零件名稱	零件用途	費用
ハイフローターピン	由低轉域起動，加速性能良好	6000
ハイブリッドターピン	力量及反應也非常優良的渦輪	18000
ハイグレードターピン	這是為高回轉域而製造的渦輪	40000
ボルトオンターボ	裝在普通車的渦輪增壓引擎	46000

引擎系・內部（エンジン系・內部）

零件名稱	零件用途	費用
ボアアップ	增加汽缸的排量	6000
ポート研磨	增加排氣效率	4000
ローコンプピストン	提高渦輪增壓的效率	4000
フルカウンター	將曲軸改良，增加平衡，增加回轉率	8000
ハイカム	增強高轉數的反應和力量	6000

引擎系・補強（エンジン系・補強）

零件名稱	零件用途	費用
ブローオフバルブ	用作保護渦輪	6000
強化フューエルポンプ	在高速域填充燃料	4000
レーシングプラグ	大大增強引擎的力量	2000

冷卻系（クーラー系）

零件名稱	零件用途	費用
インジェクター	高性能燃油噴注系統	6000
インタークーラー	內置冷卻系統	6000
大容量ラジエター	改裝車輛必備的散熱裝置	4000
增強オイルクーラー	增強油冷器	4000

吸氣系

零件名稱	零件用途	費用
エアファンネル	增加吸氣效率	2600
パワーフロー	將吸氣效率推至極限	4000

排氣系・EX 排氣喉（排氣系・EX マニ）

零件名稱	零件用途	費用
ステンレスEXマニ	對排氣作出最少的抗衡，使跑車達至最高速	6000
等長EXマニホールド	偏重反應的裝置，發揮出最高的中速扭矩	6000

排氣系・消音鼓（排氣系・マフラー）

零件名稱	零件用途	費用
102Φマフラー	擁有高的排氣效率，為發揮高扭矩而設	6000
115Φマフラー	在高轉數時最能發揮性能的消音鼓	12000
120Φマフラー	使高轉數大幅增加	22000

跑動系・避震器（足回り系・ショック）

零件名稱	零件用途	費用
ストリートショック	重視街道賽的避震	10000
ジムカーナショック	最適用於多彎的賽道	12000
サーキットショック	非常穩固的避震，使轉向能力大大提高	16000

跑動系・彈簧（足回り系・スプリング）

零件名稱	零件用途	費用
ストリートスプリング	對於高低不平的市街賽道非常有效	10000
ジムカーナスプリング	高的貼地性使操控更得心應手	12000
サーキットスプリング	擁有高的穩定性，而持久性亦非常高	14000

車身系・補強零件（ボディ系・補強パーツ）

零件名稱	零件用途	費用
パイプスタビライザー	將防反板押低	2000
アルミストラットバー	提高車身的堅硬性	4000
6點式ロールバー	賽車用的6點式，使車身的堅硬性提高	6000
強化ブッシュ	增強車的反應能力	8000
機械式LSD	將磨擦所造成的損失減到最低	10000

跑動系・煞車皮（足回り系・ブレーキパッド）

零件名稱	零件用途	費用
スポーツパッド	耐磨損性的強化物	4000
メタルパッド	使制動性能大大提高	6000

跑動系・煞車補助（足回り系・ブレーキ補助）

零件名稱	零件用途	費用
ブレーキローター	散熱效果優良的開孔式	6000
キャリパー	提高制動性能	10000
ブレーキライン	可以將煞車失準的機會減低	8000

跑動系・車軚（足回り系・タイヤ）

零件名稱	零件用途	費用
オールランドタイヤ	路面表現佳的車軚	4000
スポーツタイヤ	貼地性能高的車軚	10000
サーキットタイヤ	濕地用的賽道車軚	14000
ハイグリップタイヤ	擁有防滑及貼地性的車軚	18000

跑動系・車輪（足回り系・ホイール）

零件名稱	零件用途	費用
鑄造アルミホイール	輕量、高堅硬度的車輪	6000
鍛造アルミホイール	壽命極長的車輪	10000
マグネシウムホイール	非常輕巧的車輪	18000

驅動系・波箱（驅動系・ミッション）

零件名稱	零件用途	費用
5速AT	將自動波車的波數增至5	60000
6速MT	將手動波車的波數增至6	40000

驅動系・發動機輸出功率（驅動系・クロス）

零件名稱	零件用途	費用
クロスLOW	重視加速的齒輪比設定	20000
クロスHIGH	重視極速的齒輪比設定	20000

驅動系・後段加速（驅動系・ファイナル）

零件名稱	零件用途	費用
ファイナルLOW	可以在極速之後再加速的裝置	16000
ファイナルHIGH	在加速之上更能達到極速的裝置	16000

驅動系・自動波（驅動系・オートマチック）

零件名稱	零件用途	費用
AT用ギアLOW	自動波車的加速重視型SETTING	40000
AT用ギアHIGH	自動波車的極速重視型SETTING	44000

電子制御系

零件名稱	零件用途	費用
EVC	調整增壓引擎，提高渦輪的性能	10000
フューエルカット解除	解除車速限制	4000
チューニングROM	將燃料調整，解除其他的限制	14000

傳達系

零件名稱	零件用途	費用
レアメタルクラッチ	提高離合器的性能	10000
多版式クラッチ	比金屬離合器有着更高的持久性	14000

其他（その他）

零件名稱	零件用途	費用
輕量化	將多餘的物品消除，使行走能力大大提高	8000
觸媒除去	將排氣口的污物除去	6000

4條不同的賽道

一直以來，在賽車遊戲之中，賽道的數目可以説是吸引玩者的要素之一，而在《首都高BATTLE R》之中，基本上是4條不同的賽道，分別是「大坂灣岸線」、「東京灣岸線」、「大坂環狀線」和「東京環狀線」，事實上，這4條賽道也不是太走的，因為這4條賽道也是相當的簡單，「刁鑽」的灣角少之又少，而一大部份也是市街賽道，所以玩者應可以鬆容應付的，然而，這遊戲之中是否真的只有這4條賽道呢？那便要玩者自己想想了。

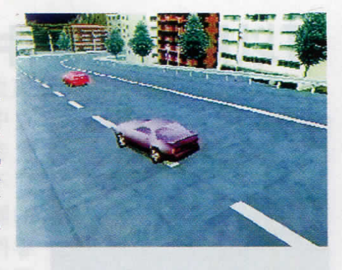








遊戲簡介



《峠KING THE SPIRIT 2》已是第二次在SEGA SATURN出現了，上一次的《峠KING THE SPIRIT》確實令玩者們留下非常深刻的印像，因為其像真的駕駛情況令玩者仿如正置身山路之上飛馳，所以這遊戲得到很高的評價。所以《山卡KING THE SPIRIT 2》的推出可以說是理所當然了。

這次的《峠KING THE SPIRIT 2》和前作的分別不大，唯一的分別可以說是在賽車方面，因為在《峠KING THE SPIRIT 2》之中，車的數目是明顯的增加了，這次的賽車數目是20部。當然，不是一開始便可以全部有齊，一定要玩者下一番苦功了。





而一如其他的遊戲一樣，在《峠KING THE SPIRIT 2》之中，玩者可以設定自己的名字，亦可以為自己的愛車設定名字，可以是非常可愛的，因為在字庫之中是有很多「漢字」的，所以玩者大可以使用自己的名字呢！

基本賽車選擇

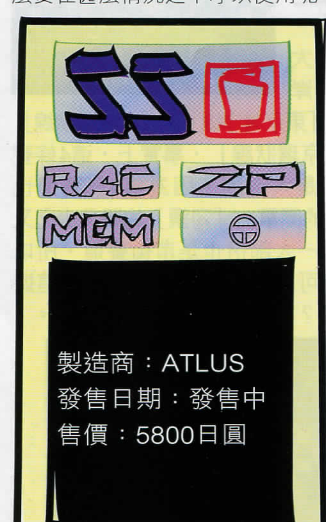


在遊戲一開始時，玩者可以使用的賽車只有5部，分別是「TYPE A」、「TYPE B」、「TYPE C」、「TYPE D」及「TYPE E」，其中以「TYPE A」的性能最為「弱」，不過，在上文之中也交代過，在這遊戲之中，玩者實際可以使用的車是有20部的，相玩者也可以看得到，只是暫時不能使用而已。

在選擇了賽車之後，玩者便可以為自己的車選擇顏色了，每部車可以配的顏色也是不同的，而在選擇顏色的同時，玩者亦可以看到賽車的能力值，完成之後，玩者更可以為賽車改一個好的名字呢！

新的賽車

就如以上所說的，玩者不是一開始便可以使用所有的賽車，那麼要在甚麼情況之下才以使用呢？相信一直以來有玩賽車遊戲的玩家們早已心中有數了，對了！那便是勝利了！只有勝利才會為玩者帶來更多的賽車，在遊戲之中基本上是有3條道的，而使用不的車在不同的賽道之上比賽，當然，一定要是勝利回來，這樣的話便有機會得到新的賽車。玩者可以放心的是，每部新賽車的性能也是相當的優良，最重要的是速度是一部比一部的快。



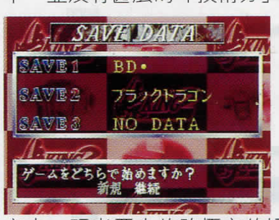
製造商：ATLUS
發售日期：發售中
售價：5800日圓



遊戲模式



在遊戲之中，玩者是有很多模式可以選擇的，玩者最常會用到的當然是真正比賽的「KING BATTLE」，在這「KING BATTLE」之中，玩者便是要使用自己選擇的賽車和電腦使用的車比賽，在賽事之中，並沒有甚麼的「技術分」又或是甚麼「CHECK POINT」，只要玩者能在兩圈的比賽之中得到冠軍（其實比賽者就只有玩者和電腦車而已），便算是這場比賽的優勝者；其次的「FREE BATTLE」和「KING BATTLE」是差不多的；玩者應注意的便是「TRAINING」這一項，因為在這項目之中有一項是名叫「DRICON」的，在這模式之中，玩者要走的路極之的短，不過，在這極短的路程之中，玩者便可以考驗一下自己的駕駛能力，電腦會以玩者的「入彎」、「加速」、「撞車次數」和「一般表現」作為評分標準，及玩者的駕駛技術作一個評分。





除了以上的之外，玩者亦會見到「MAGAZINE」、「PHOTO CONTEST」和「OPTION」，前二者的介紹會請繼續看下面的內容，而在這 則要講解一下「OPTION」這項，OPTION之中，玩者實際要理會的不多，最多亦只是首二項，第一項是調校操制器的備置；第二項便是在進行2P時使用的分割模式，「縱二分割」是左右分割，「橫二分割」則是上下分割。

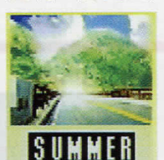


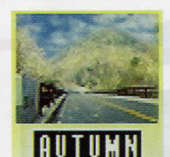


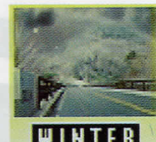
環境設定

在完成選擇賽車及賽道之後，玩者接着要做的功夫便是為賽道設定環境了，因為玩者是可以為自己的賽道設定起歡的環，這樣做亦可以讓玩者嘗試到不同的賽車滋味。在環境設定之中，玩者先要設定的是氣候，當然，世上的氣候大致只有「春」、「夏」、「秋」和「冬」四種，所以玩者可以選擇的亦只有以上這四種氣候；之後便是時間，分別有「早上」（MORNING）、「正午」（NOON）和「晚上」（NIGHT）給玩者選擇。









當完成以上的程序之後，便要選擇天氣了，因為對賽車而言，天氣是非常重要的，而玩者可以挑選的天氣狀態有「晴天」（FINE）、「雨天」（RAIN）和「霧」（FOG）這三種因素絕對會影響賽車的配置，同時亦會影響比賽的成績。同樣地，在這 所作出的設定亦會直接影響玩者在賽事上的發揮，所以在這裏的設定要非常小心。



賽車及其配備



當然，完成以上所有的設定之後，玩者已差不多可以開始比賽了，不過大家不要忘記一件最重要的事，那便是自己的賽車，一直以來也沒有為玩者介紹過如何設定自己的賽車，其實非常簡單，因為玩者之前所設定的環已是絕對的限際了車的設定，只要依環境而定便會有很好的效果，不過，在設定使用高或低速時要非常小心，因為如選擇了不適當的齒輪比，車便會走得不順暢，更有可能出現不夠力上斜等情況。







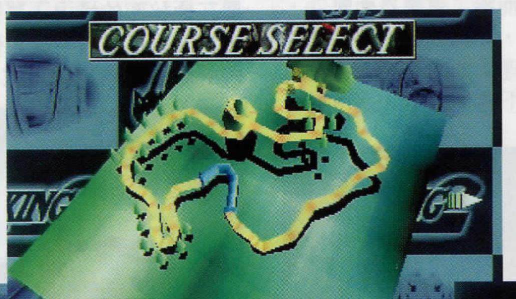
其他



在遊戲的MENU畫面之上，除了以上介紹過的東西之外，還有兩樣東西的，那便是「MAGAZONE」和「PHOTO CONTEST」，這兩樣東西其實可以説是和遊戲沒有多大關係的，因為前者是一些和「峠」有關的雜誌；而後者則是一些者的來相，雖然沒和遊戲沒有關係，不過看看也無妨的，而且其中也有一些車是相當「精緻」的呢！

基本賽道簡介

在遊戲之中基本的賽道共有3條，然而，在《峠KING THE SPIRIT 2》之中，玩者是不用甚麼「爆機」後才會有「逆走模式」的，因為遊戲本身已有這方面的設定，玩者可以自己選擇玩「順走」又或是「逆走」。



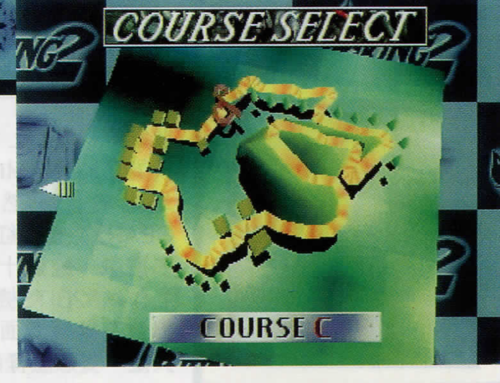
「COURSE B」的「順走」是一條低、中速的賽道，不過，上斜的地方比落斜的地多，玩者要注意，此外，這條賽道是極度的狹窄，玩者可以抽頭的地點不多，盡可能在一些大彎角下手。

「COURSE C」則是一條屬高、中速的賽道，而且彎道非常多，而且是非常的大，玩者要非常小心車的紐力，而且要注重車的貼地性能，然而不適而使用高齒輪比，這是因為彎路多的緣故。

COURSE SELECT

COURSE B

3條賽道所有的地形也各有不同，首先是「COURSE A」這賽道的「順走」是上斜多的，所以玩者在調校賽車之時最好使用低的齒輪比，這樣，賽車便會有比較好的上斜能力；相反，在「逆走」時，賽道便會是屬於中、高速的賽道，玩者要在這方面小點。



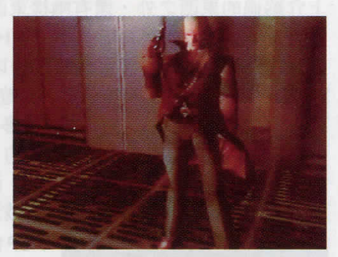


METAL GEAR SOLID

文：小健健

在全 3D 多邊形的基地內與敵槍戰！！





早在1987年，遊戲廠商KONAMI便於MSX2上推出一隻名為《METAL GEAR》的遊戲。由於它不是一隻戰鬥遊戲，而是一隻避開敵人耳目繼而進攻的遊戲，在當時那個ACTION GAME全盛的年代來說，的而且確給了玩者及他廠的遊戲開發者不少衝擊。

除了因為有這個嶄新的遊戲系統，繼而給了這業界衝擊外，遊戲內豐富的故事流程及精密的人物關係，令此GAME有更高的評價。亦正因此遊戲有這樣高的評價，順理成章的KONAMI也為它製作了續篇，名為《SOILD SNAKE》。不過，因為MSX市場的

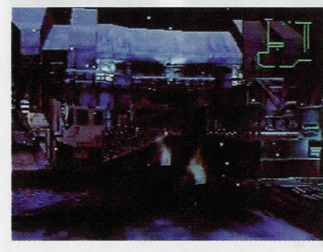


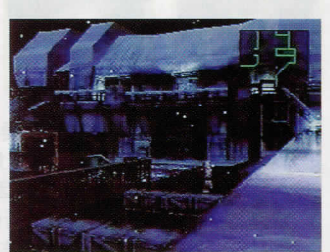
發售日：未定
售價：未定
廠商：KONAMI

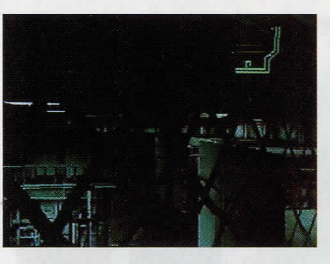


收縮，《METAL GEAR》系列也成為了KONAMI在MSX主機上幻之名作。然而《METAL GEAR》亦曾在紅白機推出個同名遊戲。經過十年的光景，此名作以32BITS機種的實力再次出現在眾玩者面前。究竟，這又是一隻怎麼樣的遊戲呢？

故事簡介：





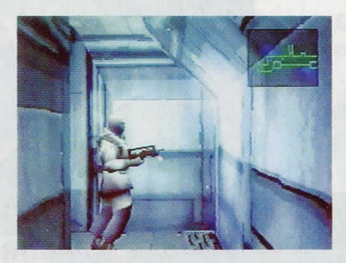


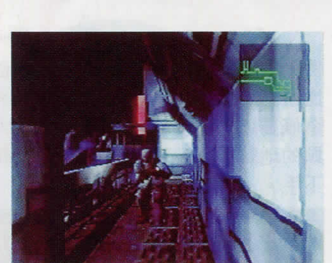


21世紀初，在亞拉斯卡。FOX群島上的美軍核兵器保存庫（解體所）被現役特殊部隊所佔據。而且這班特殊部隊更威脅若果24小時之內不服從他們的要求，便會展開核彈攻擊。



而這班手上有數千發核彈頭的人，其實是一班接受過遺傳因子強化的「染色體兵部隊」。究竟他們的要求是甚麼呢？現在可以解救到這人類最大危機的，就只有SOILD SNAKE一人，而他就要在極秘密的情況下單獨潛入這核兵器保存庫內，還要在24小時內解除基地內之敵軍武裝。







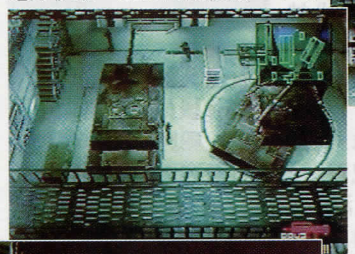


如此艱辛的任務，你又能否完成得到？

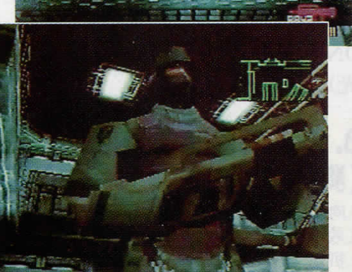
遊戲特色:

全多邊形背景:

唔，其實本遊戲的操控性，是有着點點《BIO HAZARD》的味道，大家都是要在一個迷宮般的地方移動，還要開槍殺敵。不同



的是，這隻《METAL GEAR SOLID》的背景全是由多邊形所造成的，並不是《FINAL FANTASY VII》中的硬照故此，在遊戲中的角度轉換性是非常靈活的。





非常精細的機械設定：

在本遊戲中，所包含的武器種類可謂非常之多，由特種部隊手特的機槍，到大形武器如坦克車、直升機都有，實在非常豐



富。而且這些武器全是以多邊形來表現的。由於它們有一個非常理想的TEXTURE MAPPING及光源效果，故此它們的像真度可謂非常之高。





極具感染力的畫面：

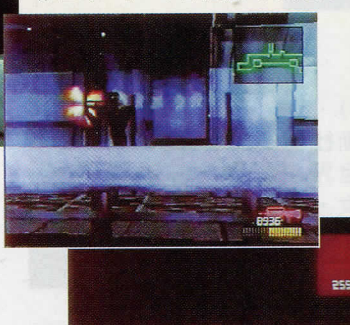


大家在玩《BIO HAZARD》的時侯，也許也曾被那些喪屍們嚇過半死吧，而這就是此遊戲氣氛感染力強的地方。然而在《METAL GEAR SOLID》中，玩者所感染並不是那些突如奇來的驚嚇。而是遊戲背景本身的未來科學味、還有是在執行極具危險任務時的危機感，當然不可以少得在殺戮敵人時及破壞敵人設備時的暢快感啦。

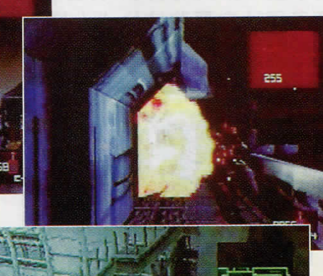


REAL TIME MISSION：

大家有玩過《FINAL FANTASY》系列的話，也許都已感受過REAL TIME遊戲帶給玩者那種心理迫力吧。然而在本GAME中，這種遊戲系統是存在的。唔，筆者相信因為有此系統的存在，可會令玩者的投入度倍增。









非常豐富的故事流程：

在本遊戲除了有非常細緻的畫面外，其故事的發展也頗為豐富。而其登場的人物就至少有19名。故此這除了是一個擁有一個極為震撼性的畫面外，背後也有一個嚴密的故事支持的遊戲。





（圖片全為開發中畫面）





為所愛的主人而戰

遊戲特色

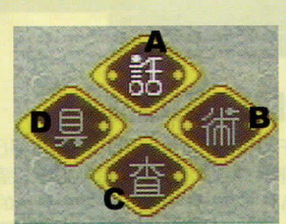


日本特撮片業界的表表者「東北新社」、「東映VIDEO株式會社」及「東映東京撮影所」，聯手為各位玩者推出一隻角色扮演遊戲名為——《PAL~犬神傳說》，這個發售遊戲時間表上出現了頗久的遊戲，現在鐵定於四月二十五日發售。此遊戲的特色有，一.在遊戲中有不少的影片播放，而製作這些片段的，就是撮影片業界中，著名的「東映VIDEO株式會社」；二.戰鬥用的魔法計有六種，雖然不多而且非常容易記著，但對付敵人的時後仍有他的屬性，若用得不好，威力會大大減弱；三.遊戲內有不少其他的迷你遊戲，有鬥智的、也有鬥力的，令玩者不至於太過沉悶；最後一項，就是此遊戲的ENDING SONG由著名日本聲優「椎名壁留」(代表作：《魔法騎士》——獅堂光) 主唱。

遊戲內指令之操作

1. 地圖畫面時之操作

A. 與其他人說話。
B. 使用法術或魔法。
C. 調查該地方。
D. 使用道具及調查各同伴之體力和各項能力值。



2. 戰鬥畫面時之操作（人類形態時）

E. 與敵人戰鬥。
F. 使用法術或魔法。
(魔法計有：光、火、水、金、雷及土共六種)
G. 逃之夭夭。
H. 使用道具。
I. 防守。



3. 戰鬥畫面時次操作（狗隻形態時）

J.向敵人吠。
K.咬敵人 (即攻擊)。
L.扒地下 (即調查)。
M.擺尾。



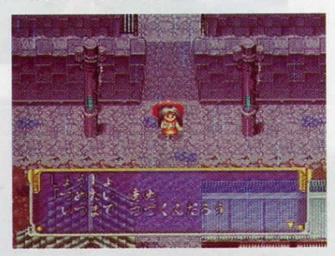
故事背景

一天，在另一個的世界(魔界)，一位傳令兵向當時的魔王——羅斯杜拉坦，報告一件事，就是在人類世界找到了一位能主宰人類命運的少女，而這位少女是住在日本一個名叫小島的小鎮，少女的名字叫「香」。之後，魔王便決定要將這位少女抓到魔界。



回到人類世界，當天正是下大雨，香從學校回家，在家旁的空地發現了一隻被遺棄的小狗，於是便拾回家飼養並取名叫巴魯。







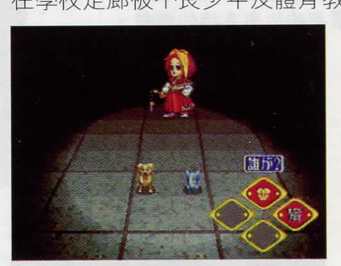
初段故事

香從學校回來，可是進到家以後，由於她的姨母不太喜歡狗，於是便叫香將巴魯帶走。在去散步之前，巴魯會與牠其中的一位好友——巴理，談話並請牠吃東西。之後，香便帶巴魯到處散步，其中一處就是到香的男友——由紀東的住處。接下，就領牠到香的學校，到學校之後，便將巴魯綁在一旁，後來巴理來到，並發覺香久久也未回來，於是便咬斷了繩並找尋香的下落。在學校走廊被不良少年及體育教















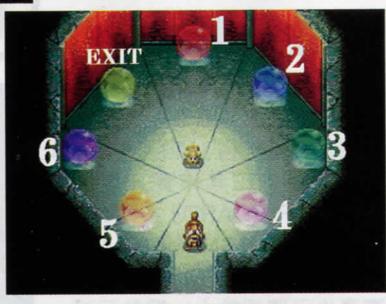
師，和被校園外的黃色大姊打倒以後，在二樓的走廊與剛才的黃色大姊談話以後，便可到校舍的頂層，之後在頂層的另一房間找到了香，後來，香走出了房間，





於是巴魯也跟著出去，在平台找到了香，突然一聲巨響，一隻類似戰鬥機的怪獸出現並將香抓去，於是巴魯便向該怪獸攻擊，

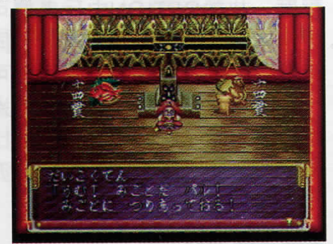
可是最後仍然不敵。被打敗之後，天上傳來一把聲音，並問巴魯們是否想取得人類肉身並救回香，於是便將二犬送到天上。在天上遇見了七福神，他們說要取得人類肉身一定要經過一些考驗，為了要救出主人於是便接受了考驗。



考驗一

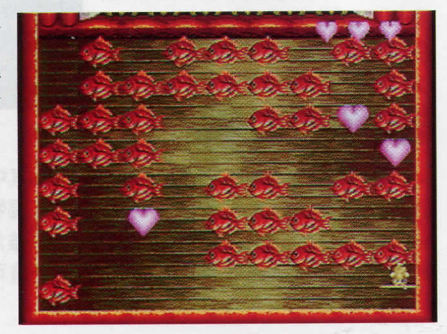
這處有七件物品，要平均地方在天秤的兩邊，當然兩邊的重量是要一樣的。方法就是將大刀、書卷、樹葉及魚分成一組；大扇、三弦琴及大槌分成另一組並放在天秤上。





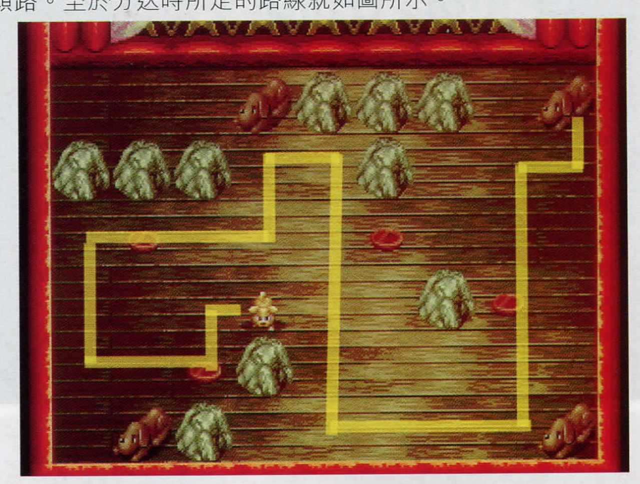
考驗二

是要在考官回來之前盡量令魚跌得多。方法就是按著○掣不放，並且盡量在版面中移動避免被魚打中，而玩者只可被魚打中三次，但要緊記，千萬不可在考官回來前放開掣。



考驗三

要將四塊肉分別分送到四隻餓狗的口中，而且絕對不能走回頭路。至於分送時所走的路線就如圖所示。



考驗四

將在夢中出現的敵人全部消滅（除了可被戰鬥機打敗外）。





考驗五

亦是將出現的四隻狗打敗。

考驗六

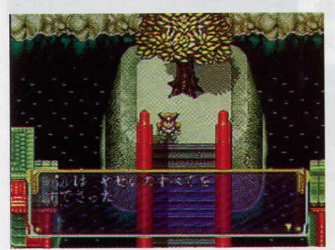
版面上的四個角位各有有一座狗影像，玩者要緊記狗眼的閃燈次序，然後往各個狗影像順回閃燈的次序而按掣。例如：閃燈次序為右下、左上、右下、右下的話，便要先到右下狗影像按一下掣，之後到左上狗影像按一下掣，再回到右下狗影像按掣兩下。考驗由最初的四閃到最高的七閃。

過了以上的六個考驗之後，便可以做變人儀式，可是由於只有一方可以變成人，唯有作最後的決鬥，至於誰勝誰負，就得看玩者的技巧。

欲知後事如何，請繼續留意以後有關報道。











STREET GAMES'97
街頭比賽 '97



PS
RAC ZP
MEM

製造商：SCEI
容量：CD-ROM
售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK

記得於《遊戲誌》開章大吉不久的期數中曾為大家介紹了一隻另類的賽車系遊戲《ESPN EXTREME GAME》。兩年後，「EXTREME GAME」亦有了正式官方譯名「極限運動」，而《STREET GAMES'97》這隻刻意模仿的同類遊戲亦於早陣子推出，於系統系上，後者明顯改良了不少，奈何遊戲中竟少了一分血腥，看來這可是歐美遊戲與日本遊戲的明顯分別。

超多選項

當進入遊戲後便會直接到達「MAIN MEMU」中，而在這裏玩者便可作出多項的調教選擇，如參賽人數可調至二人、賽事以單一進行或季賽、難易度調教及賽道及項目選擇等，可説多姿多采，玩者完全可調教至合意為止。

選手選擇

在開始比賽前，玩者便可進入「PLAYER SELECT」中選擇由電腦預設的選手及任擇一名作賽，而於當中玩者又可自行重新設定選手的各項數值，自由度可説很大，即使是玩者本身以那種風格作賽也能作出配合。

選手設定



如閣下還是喜歡使用一名由自己創造的選手，那麼在選擇選手時便可將人物由「STANDARD」切換成「CREATE」。跟着玩者便可自行登錄選手的名字及自行設定選手的各項數值，令人物成為自己的分身，從而增加投入感。

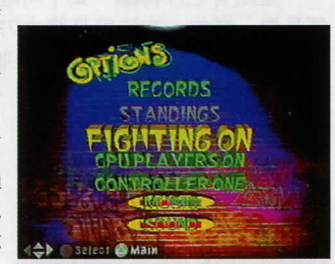


四種賽事



如玩者選玩單項賽事作練習的話，於「COURSE」一項中便可選玩四條賽道，而這四項賽事均以不同的工具作賽，當中有「SKATER BOARD」、「INLINE SKATES」、「SNOW BOARD」及「MOUNTAIN BIKE」，而當項賽事均可將圈數由一調教至五。

起死回生的 OPTION



由於遊戲的難度不在於難度調教，而在於電腦對手的「活潑」程度，故於OPTION中玩者便可設定電腦對手會否攻擊玩者，同時更可削除電腦對手，令玩者可一人慢慢練習，不受騷擾。不過如玩者削除了電腦對手，那麼比賽便會在晚上進行，同時視野亦不如日間般清楚。

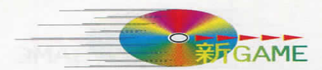
複雜的操作



由於比賽中除加速減速外又是跳躍，當有對手接近時又是作出攻擊，以免被對手打倒，故於操作上遊戲可説十分複雜。因此在開始比賽前玩者切記先到OPTION先作理解。

點解無血嘅

於《ESPN EXTREME GAME》中，其中一項最吸引的賣點是遊戲中玩者可車死不少動物，而且除有獨特音效外更會出現血腥場面。可惜於《STREET GAMES'97》中雖然玩者一樣可撞倒不少動物，但音效及血腥場面卻免問，似乎這可是遊戲唯一一個令人不滿的地方。



SUB OPTION



在遊戲的中途，如玩者按START的話便可切換到另一OPTION畫面，而在這畫面中玩者便可再調教各音效設定，此外亦可中止遊戲，不用時常按「無敵RESET掣」。

選手體力



基本上遊戲可說般賽車遊戲差不多，但有所不同的便是由於是以人作賽，故選手的體力便成為能否排除萬難的要點之一。因為玩者如死按着加速掣便會令於畫面左下角的體力計暴減，如跌至紅色時再受到衝擊便會立刻跌倒，故玩者應不時以○來滑行，令選手的體力作出回復。

多元化評分



當玩者完成賽事後，畫面除會顯示出選手的名次外更會作出各項評分。當中除時間外更有通過多少計分欄、做出多少花式來得分及擊倒對手多少次，可說是多元化，同時亦令遊戲不至於只是賽跑那麼簡單。

空中花式



不論是任何賽道，玩者也會發覺到大量跳台，而遊戲中玩莫者其中一個取分方法便是以跳台跳至空中及做出各種不同難度的花式取分。至於各指令便分別是「□＋△」、「□＋○＋△」、「□＋○＋×」及「□＋△＋×＋○」，但當輸入指令時切記要掌握好時間，否則選手便會跌在地上。

穿欄取分

於遊戲中，玩者除要以成為第一名完成賽事外，更要於賽事中穿過欄閘取分的，而當中不同的欄便有不同的分數，而有些卻是會啟動障礙物的移動的。

黃色欄 150分



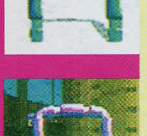
綠色欄 500分



紅色欄 250分



紫色欄 啟動障礙物移動



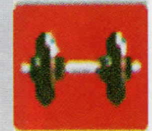
強化欄閘

除了取分的欄外，賽道上亦會有些欄是在通過後取得強化道具的，而這些欄的頂上均有不同標記作識別，至於在取得後玩者只要按L2或R2便可使用。

HEALTH
回復所有體力，回復時處於無敵狀態



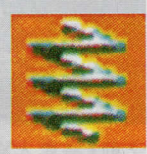
SPEED
加速移動一段時間



STRENTH
增加攻擊力一段時間，可一擊打倒對手



JUMPING
一段時間內當按□鍵跳躍時會跳得更高



COURSE LOS ANGELER SKATE BOARD





COURSE JAPAN SNOW BOARD





COURSE LAS VEGAS INLINE SKATES





COURSE AFRICA MOUNTAIN BIKE









洛克人X4



踏入十週年的洛克人

自紅白機時代已接觸《洛克人》這經典的動作遊戲，不經不覺到97年洛克人這英雄已陪了玩家十個年頭，為了慶祝這項盛事，於是有關方面便於97年夏天推出《洛克人》的最新作品——《洛克人X4》，而為標誌這新時代的里程碑，《洛克人X4》更會在兩台次世代主機PLAY STATION及SEGA SATURN上推出，以更細緻的畫面及更強勁的音效與各位擁躉見面！



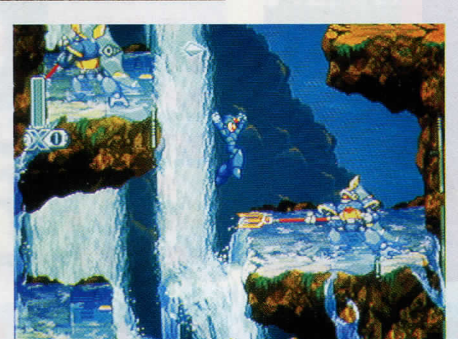
製造商：CAPCOM
售價：未定
容量：CD-ROM
發售日：97年夏

新生洛克人X

既然是新作，當然主角洛克人也應作出某程度上的修改吧，新生洛克人X除保留以往的風格外，於外型上顯得更魁悟，更有力量感。而新作在系列上便承接之前《洛克人X》這系列，當然，遊戲亦是以橫向捲軸進行吧。







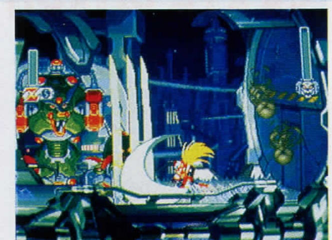


親密戰友 ZERO

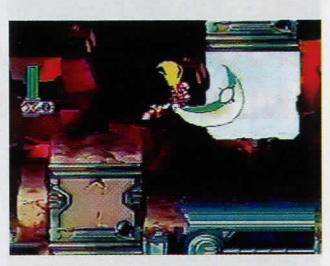
於故事中，第0特殊部隊隊長ZERO是洛克人X最好的朋友兼戰友，記得於前作中玩者已可於某些地點切換控制ZERO。而於《洛克人X4》中，在遊戲開始時玩者已可選擇使用ZERO。於攻擊方面，雖然ZERO不及洛克人般多姿多采，但由於ZERO那雷射劍的破壞力遠超洛克的武器，故使用善於埋身肉搏的ZERO將感受到遊戲的另一番風味。



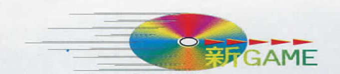








本報導之圖片均為開發中畫面



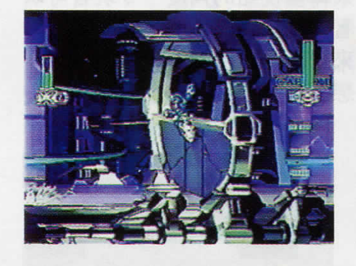
X 波動砲

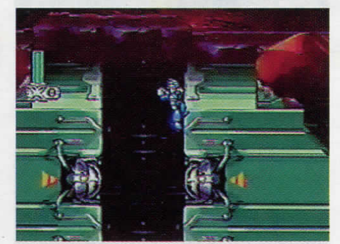
一如以往的洛克人一樣，洛克人X除可在打倒首領後吸收其特殊攻擊能力外，其基本裝備中的重量級武器X波動砲更是一般戰鬥中的必殺絕招，而且對付一般雜魚時亦因擁有強大攻擊力而成為有貫穿能力的超強式武器，可說好駛好用。



穿越障礙

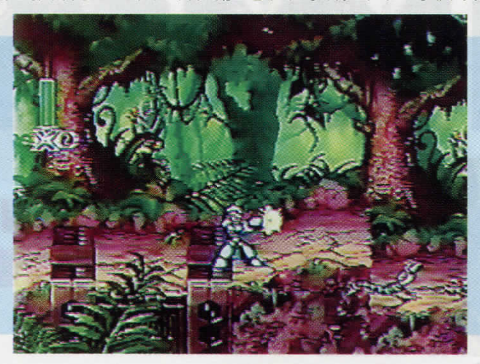
如之前各系列一樣，遊戲中有不少地方看來是不能到達的，但由於洛克人X或ZERO均有跳牆的能力，故只要操控技術純熟便可安然到達，甚至以此到達一些特殊地點及取得隱藏武器。至於另一方面，遊戲中亦有不少地方會有機關向玩者攻擊，而玩者亦必要以此特殊能力通過障礙。





更強的畫面效果

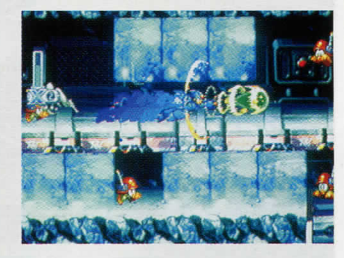
由於《洛克人X4》會於機能更強的PLAY STATION及SEGA SATURN推出，故一直以來被批評不夠迫力的畫面效果亦不再成為問題。從畫面中可看到當洛克人X開火時會有因強大能源爆射而出現的光影顯示，令玩者更能感受到洛克人X的破壞力。



高速前衝

不論是洛克人或是ZERO，於前進時兩兩均可作出高速前衝。而遊戲中玩者便要經常使用高速前衝來避去敵人的攻擊，甚至以此跑出生路及即使反攻，在對付首領時可說必要技術之一。





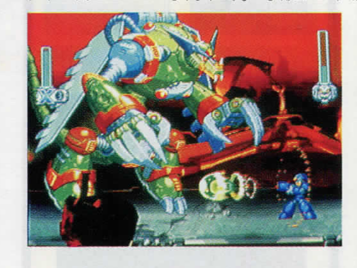
補給道具

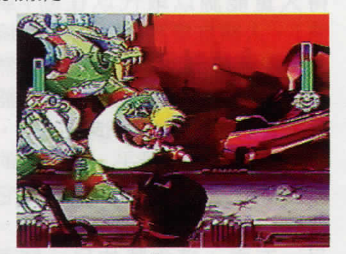
一如以往，遊戲中當打倒敵人後，一些敵人便會剩下一些補給HP或EP的道具，而遊戲中玩者便要不斷以打倒敵人來作補給，令遊戲更刺激。



巨大首領

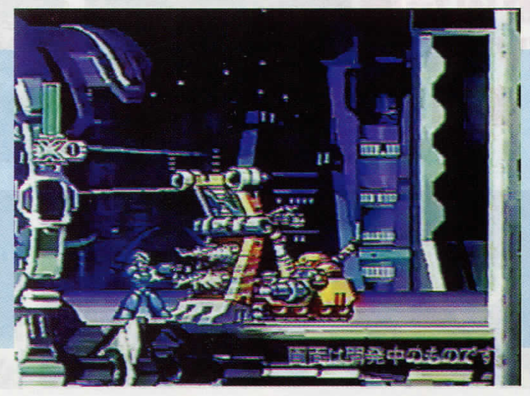
於《洛克人X4》中，玩者可發覺到各首領的體積明顯巨大了不少。故遊戲中玩者的技術要求可說更高，而如何靈活運用洛克人X或ZERO的特性亦可說是取勝關鍵。

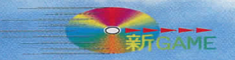




二段攻擊的敵人

同時地，於遊戲中玩者亦會遇上會分體的敵人，當玩者破壞它們時，通常對方會先爆去前部份，之後便以後半部攻擊，故可說危機四伏，玩者定要打醒十二分精神。





亞魯那姆之翼

文：小健健



自從SQUARE的RPG勁作—《FINAL FANTASY VII》推出後，的而且確給了這業界不少話題，此作品也告訴了給大家知，PALYSTATION的機能是可以表現到這種質素的畫面的！！唔，而且，這類型以POLYGONE來作地形表現的RPG還是比較少，大部分都是用回超任年代的2D電腦點畫編成之。不過在97年的夏季，一隻名為《亞娜姆之翼》的RPG便會推出市場。(預定)比較特別的是，這隻GAME不論世界地圖、山洞內部、以至是村落的內部也是利用POLYGONE表現的！！而且此GAME的一大賣點，可說是可讓玩者作360度的回轉角度工能，令玩者可以以不同的角度去瞭解這個RPG世界。但內裏還有甚麼過人之處及特別的地方呢？就讓筆者在這小小的兩版內作一個簡介吧。

故事背景：

灼熱的太陽無情的將其熱力照射在這片大地上，而植物們也因此而漸漸枯死。人民在沒有糧食的情況下，開始感到絕望。而此事也令人想起從前那十二神徒與呼喚者在這再生之地「亞娜姆」的事蹟。

在五萬年前，獸族十二神徒與呼喚者們發生了一段激烈的戰鬥。而來到戰鬥的後段，太陽神為了再淨化這片「亞娜姆」而從沉睡中蘇醒過來。而愚蠢的人類竟將「輝晶石」用作侵略用途，令至生靈圖炭。另一方面，為了可取得大量能源以取代以往的「氣法」，人類直接將「輝晶石」燃燒之，繼而放出大量有毒氣體。然而，人類明知以這種手段取出能源是會對自己的生命造成威脅，但基於這是一種既平、又理想的戰力材料，故「真彌公國」還以它作統一亞娜姆大陸的主要工具。另一方面，這大陸的另一個家「燕儀」亦大舉入侵「真彌公國」，令本是過着和平日子的亞娜姆大陸邊境人民捲進這個悲劇之中……。

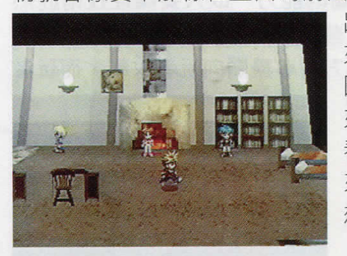


廠商：RIGHT STAFF
發售日：97年預定
售價：未定

遊戲特色：

一般的RPG，玩者所操控的角色都是在一個平面2D的地圖內行走的。不過在這隻《亞娜姆之翼》中就不同了，玩者可以像玩3D賽車遊戲般，從畫面看出一個3D的角度！！而當然景物就會像賽車那樣在畫面的前面出現，非常有趣。另外，當玩者來到一些特定的地點，如世界地圖中及山洞中，更可按L或R鍵來轉換視點的角度，令玩者可以看到圍繞着角色的不同景物。用來瞭降山洞內的迷宮報局就最理想不過了。





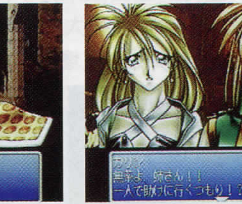




遊戲內特殊 EVENT 畫面















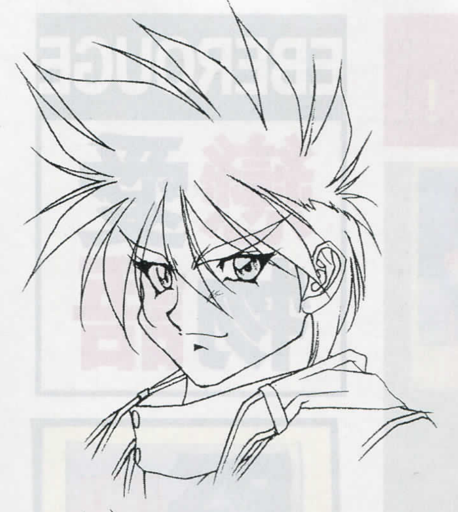




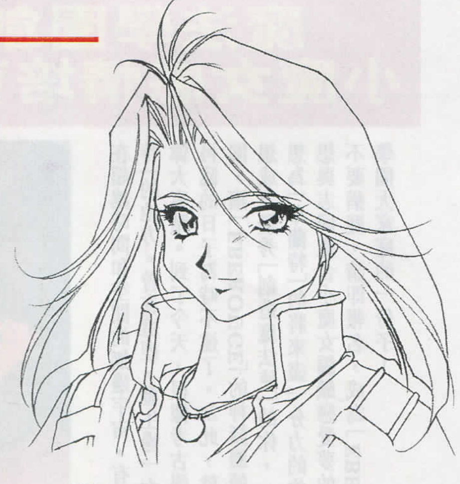
OPENING 動畫



人物簡介





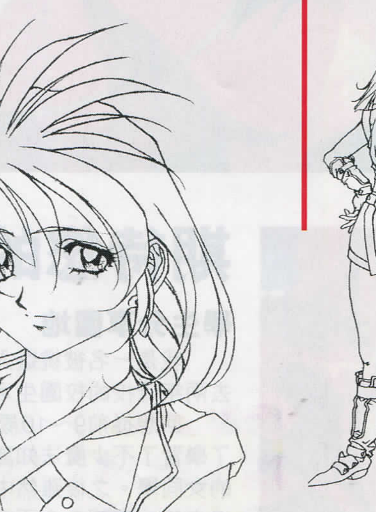


卡妮

跟高斯文達住在同一所孤兒院的女孩子，年齡為13歲。由於她自小被母親所拋棄，故對年長的女性抱不信任的態度。(唔？很古怪的性格哩。)而她使用的武器就是回力刀。

高斯文達

本遊戲的主角，男性，14歲。跟好一些RPG.的男主角一樣，都有一個非常熱血的性格，而且有點冒失。而他跟其他住在孤兒院的孩子人一樣，自小失去了雙親，只跟弟弟相依唯命，而他使用的武器為大劍。

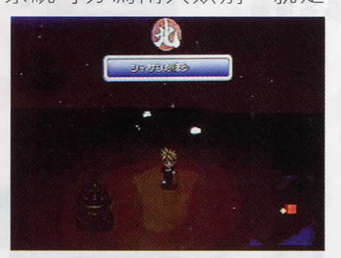


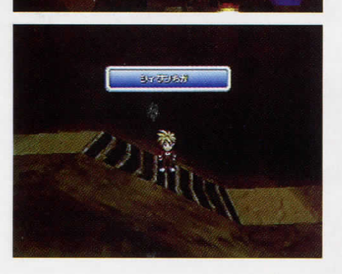
妙娜

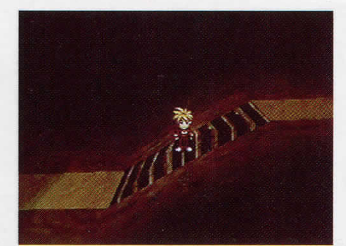
16歲的少女，由於她也是整間孤兒院最年長的，故此順理成章的也成了眾弧兒的「母親」。而她的父親就是在上山伐木時被真彌軍所殺，故此她的真彌軍的仇恨可想而知。而她用的武器就是杖。

地圖系統簡介：

唔，基本上此遊戲的地圖系統可分為兩大類別，就是「地界地圖及山洞」、和「村莊」。前文也提過，在「地界地圖及山洞」中玩者可以按L鍵或R鍵來轉換視點角度。而玩者可要注意一點，就是在山洞中若果轉視點的次數太多，反會令玩者更易迷失方向。另外當玩者進入了村莊後，可要留意一下畫面右下角的坐標顯示，在這裏以紅色表示的就是建築物又或者是山洞的出入口，故此玩者在這裏可要小心留意啊。





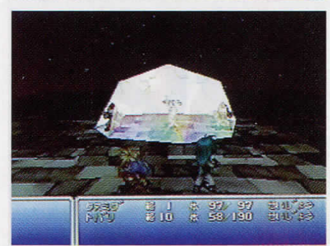


戰鬥系統簡介：

當玩者在地圖或山洞內碰到一些怪物狀的東西的時候，便會轉為戰鬥畫面。但這個遊戲比較有趣的地方，就是在遊戲的初段，由於主角們還未有武器，所以就算在地圖上與怪物接觸也不會切入戰鬥畫面的。而其他方面的可跟其他RPG差不多，在戰鬥是亦會有「攻擊」、「防禦」、「道具」等指令，有玩過RPG.的玩者應可以得心應手。不同的是，此遊戲內是沒有「魔法」這個名詞的，取而代之就是一種叫「香華」(？？)的東西。不過其功用可是跟「魔法」可沒有甚麼兩樣。







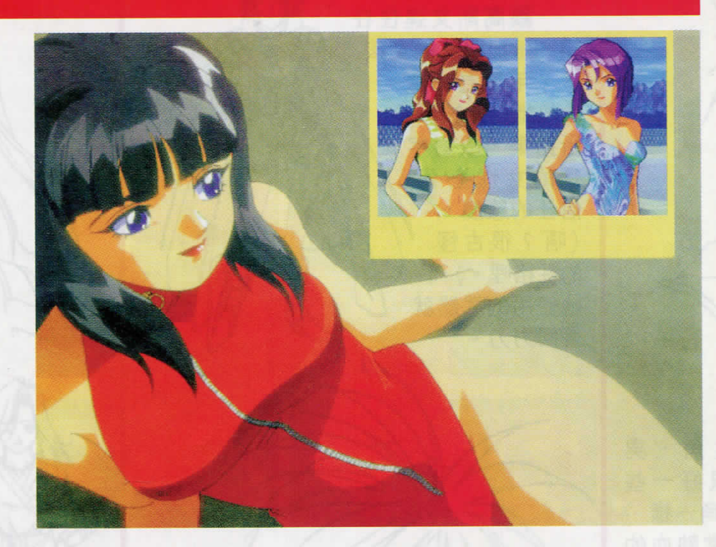


魔法學園創造魔法使暨迷人小魔女感情培育課程，現正招生！

EBEROUGE 戀愛物語

在超越時間和空間的無邊宇宙，有一個名為「韋蘭特」的地方。曾在這裡，發生過一女神解救危機的偉大事蹟。到了今天，根據考古學者預測，惡魔再臨的日子為時不遠了。為此，就成立了魔法學園，讓「EBEROUGE」的神話繼續流傳下去。

想成為優秀「創造魔法使」的你，想為「韋蘭特」的將來盡一分力的你，想與志同道合小魔女編織戀愛夢的你，不要猶疑，請即報名，成為「EBEROUGE」魔法學園大家庭的一份子！





期待您的到來……

學生分享園地

我是一名被挑選入讀魔法學院的男生，在過去兩年母校的校園生活，實在使我獲益良多。

回想從前9～10歲在「初等部」的兩年間，除了學習了不少魔法知識，還認識了一班志趣相投的女同學。之後雖然中途出外留學了三年，但對過去的一切都念念不忘。

不過在14歲開始，我又再可以重返母校了，繼續三年的「高等部」生涯。心裡不但希望可以學成「創造魔法」，為「韋蘭特」的將來盡一分力，更盼望可與自己心儀的對象……總之，自己仍須要不斷努力學習，還要請大家多多指教。

文：阿三

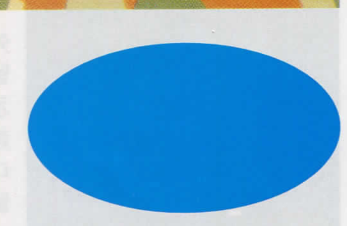
校園生活照大公開！

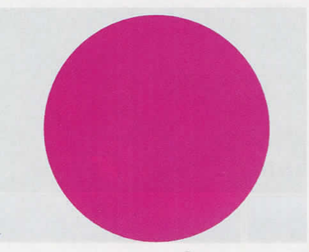
「PS、SS」新寫真公開

















本校模範女生完全資料集



Rinder Valkenn

出生日期：4月4日
血型：A
星座：山羊座
身高：153cm (9歲) 161cm (14歲)
體重：46kg (9歲) 51kg (14歲)
B/76 W/53 H/77 (9歲)
B/85 W/57 H/85 (14歲)



Morutes Colmarl

出生日期：6月12日
血型：B
星座：雙子座
身高：141cm (9歲) 152cm (14歲)
體重：40kg (9歲) 44kg (14歲)
B/74 W/53 H/75 (9歲)
B/82 W/57 H/85 (14歲)



Castele Andalsiea

出生日期：11月28日
血型：O
星座：人馬座
身高：147cm (9歲) 159cm (14歲)
體重：42kg (9歲) 47kg (14歲)
B/78 W/52 H/76 (9歲)
B/85 W/54 H/85 (14歲)



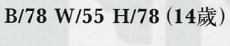
Elts Kuilcheny

出生日期：7月1日
血型：B
星座：巨蟹座
身高：148cm (9歲) 158cm (14歲)
體重：40kg (9歲) 48kg (14歲)
B/74 W/52 H/73 (9歲)
B/84 W/55 H/85 (14歲)




Coh Dainhart

出生日期：5月19日
血型：O
星座：金牛座
身高：139cm (9歲) 149cm (14歲)
體重：36kg (9歲) 42kg (14歲)
B/72 W/53 H/73 (9歲)
B/78 W/55 H/78 (14歲)




Ferdene Mutheucess

出生日期：10月30日
血型：A
星座：天蠍座
身高：155cm (9歲) 163cm (14歲)
體重：45kg (9歲) 48kg (14歲)
B/74 W/51 H/75 (9歲)
B/82 W/53 H/83 (14歲)




Euross Prombanth

出生日期：3月2日
血型：AB
星座：雙魚座
身高：147cm (9歲)
體重：39kg (9歲)
B/73 W/52 H/73 (9歲)

Mariann Reathling

出生日期：9月11日
血型：B
星座：處女座
身高：163cm (14歲)
體重：48kg (14歲)
B/87 W/55 H/87 (14歲)



Helen Nefertie

出生日期：10月12日
血型：AB
星座：天秤座
身高：167cm (14歲)
體重：50kg (14歲)
B/85 W/57 H/88 (14歲)

Mular Vianndheng

出生日期：8月4日
血型：O
星座：獅子座
身高：163cm (14歲)
體重：51kg (14歲)
B/88 W/57 H/88 (14歲)





Forlarz Gamtorhm

出生日期：1月23日
血型：O
星座：水瓶座
身高：150cm (14歲)
體重：43kg (14歲)
B/78 W/52 H/77 (14歲)



ROBO - PIT 2

◆故事簡介◆

大家還記得上次的《ROBO．PIT》嗎？相當不俗吧！不過對於這遊戲的故事背景，相信玩者們可以能會不甚了解，不用擔心，因為現在就要為大家介紹一下新的一集《ROBO．PIT 2》的故事內容。

在上一集的故事之中，玩者所控制的機械人只是一件作為比賽的工具，是一件給人娛樂的工具，這種娛樂事業一天一天的增長，而亦因為科技也是不斷的進步，使這些機械人的能力相應的不斷提高，使觀眾對這種娛樂的歡迎程度有增無減。為了要使受歡迎程度增加，一些有錢的財團和資產家便將大筆的金錢花在研製機械人之上，造成了一場機械人之間的強化戰爭，而不斷的研究，機械人的能力已開始超越了原本的競技規定。

為了迎合這樣的轉變，「ROBO．PIT」的主辦單位——「ROBO．PIT管理協會」亦作出相應的已進，不過，這次的改進最終演成個悲劇……負責統籌所有「ROBO．PIT」的主電腦「繆斯」突然不受控制……原來在「繆斯」被輸入了的新的程序，目的是要「對付人類」。

雖然理論上是可以將這程序洗去的，不過由於這部主電腦是由非常多的重武裝機械人守衛着的，所以根本無法接近，為了不讓這事情張揚開，所以「ROBO．PIT管理協會」便決定使用最後的手段，派出使用舊世代電腦系統的機械人進入主電腦之中進行破壞。

主角便是接受了這次的任務，要駕駛舊世代的機械人，進入「銅牆鐵壁」的主電腦之中將「繆斯」破壞。





PS

製造商：ALTRON
發售日期：預定97年6月發售
售價：5800日圓
記憶：未定

◆機械人製作模式◆

在《ROBO．PIT 2》之中，當然仍保留着「機械人製作模式」，因為這亦是《ROBO．PIT 2》受歡迎的重要原因之一，不過，這次的機械人和上一集的有很大出入，首先便是機械人的外貌，不再是上集的「Q版」了，真實感重了很多，其次便是機械人部件的數目，在《ROBO．PIT 2》之中，部件的數目竟然有「146種」之多。其中的類數目如下：頭部（20種）、附助裝置（20種）、腕部（56種）、身體（30種）、足部（20種）。此外，和上集一樣，玩者可以為自己的機械戈配以不同的顏色。



■選擇不同的身體和手腳，能力便會有所不同。



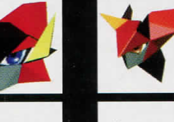
■在OPTION畫面選擇適合的武器。



■玩者可以在72種顏色之中選擇喜歡的色彩。

◆機械人部件分類索引◆

頭部



身體



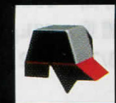
足部



附助裝置







腕部：

劍





槍



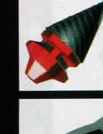


拳





刀

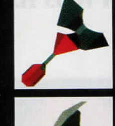




槌

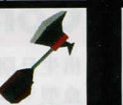






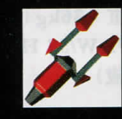
斧





中距離武器







Φ主要登場機械人Φ

〈ROBO · PIT 管理協會機械人〉

亞格比(アカピット)



屬於前鋒型的機械人，專門負責破壞敵人兵器，亦同時為其他同伴開路，手中持有「鐳射劍」。

斯莉亞(セリア)



是繼玩者之後進入主電腦的部隊成員，主要任務是作為緩護部隊。

西度(シェイド)

和亞格比一樣是前鋒型的機械人，不過基本上是支緩玩者的機體，手持的是轟擊爪。

波魯度(ボルドー)

同樣是和玩者一同進入主電腦中心的機械人，主要是管理情報的，同時亦是負責將電腦記錄消滅的工作。

〈繆斯機械人〉

AQUARIA(アクエリア)



這機械人是SECTION 2《AQUA》的中BOSS，在敵人的眾機械人之中，這是唯一的女性型機械人。

GORAI EARTH(ゴライアス)



這是守護SECTION 1《EARTH》終端程式的機械人，他是非常的好戰，而且對協會極之不滿，所以才加入「繆斯」。

祖魯(ズール)

「繆斯」的偵查機械人，頭部裝有攝錄機，為了完成任務會不擇手段。能夠放出催眠氣體。

除了以上的敵人之外，在遊戲之中，與玩者為敵的機械其實是有超過120部的，玩者能否將他們部打倒呢？玩者又能否破壞「繆斯」呢？

Φ增強力量Φ

玩者在遊戲之中可以有兩方面的「力量強化」，其一是本身機體的經驗值，每當玩者消滅了敵方的機械人，便會得到一定的經驗值，只要達到一定的數目，便可以LEVEL UP，而在機械人的能力顯示之中，是有4種的東西，分別是：「攻擊力」、「耐久力」、「移動速度」、「滯空時間」。

而另一方面，武器的能力亦可以增強的，方法和上一集的差不多，也是利用「SKILL POINT」，武器越用得多，其「SKILL POINT」便會增加得越快，不過，當然是要勝利才算數。

■打倒敵人便可以奪去其腕部(武器)。

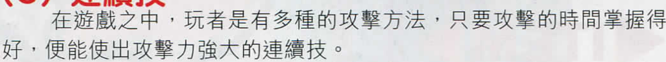
Φ《ROBO · PIT 2》之中的新系統Φ

(1) 附助裝置(AT BALL)

這是遊戲的新裝備，這是在機械人左右兩邊的小型機體，基本上全部也是作補助性的遠距離攻擊，玩者可以左右裝上不同的機體。

(2) 噴射加速

這是可以使機械人有飛行能力的裝置，玩者可以自由地飛行，不過一定要留意在旁邊的「噴射BAR」(BOOST BAR)，如果用盡的話機械人便不能飛行。



(3) 連續技

在遊戲之中，玩者是有多種的攻擊方法，只要攻擊的時間掌握得好，便能使出攻擊力強大的連續技。

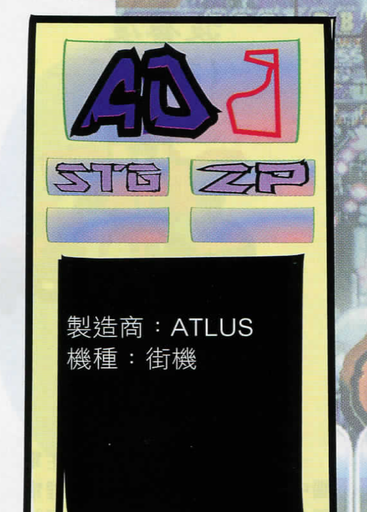


(4) 必殺技

在能源BAR之下的便是「必殺技BAR」，只要些BAR滿了的話便能使出必殺技，一般而言，必殺技的破壞力是非常驚人的。

(5) 通信對戰功能

這次推出的《ROBO · PIT 2》，在對戰方面作出了一定的改進，便是可以作「通信對戰」，當然，舊有的畫面分割對戰機能依然存在，這絕對是適應不同玩者須要的改變。在對戰之時，通常是在地點的，不過在《ROBO · PIT 2》中，場地是可以選擇的。



製造商：ATLUS
機種：街機

THE ART OF SHOOTING





《首領蜂》出名是「飛彈四散」、「彈如雨下」的敵方集體攻勢。今次的續篇會否一樣精彩？曾在兩個月前的AOU街機展出現，亦見識過某些高手之精彩表演，叫人目瞪口呆。於是大家都深信，《怒．首領蜂》=「究極之避彈藝術」。是一個要有超級避彈技術方可勝任的射擊遊戲。豈料，在兩個月後的今日，在自己親身體驗過後，不禁要說一聲……

「可以領略射擊藝術的真諦，實在好有滿足感啊～～！！」

文：阿三
協力：ZAC
鳴謝：遊戲機城

THE ART OF SYSTEM 武器可分為三大類型



TYPE A：OPTION（輔助機）圍繞自機轉動。火力集中，但射擊範圍較窄。



TYPE B：OPTION會隨著自機移動而左右攻擊。火力足夠應付前方敵人。



TYPE C：OPTION以扇狀排列。攻擊範圍最廣，但火力最弱。

SHOT強化、LASER強化

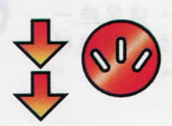
自機武器選好以後，就要去揀選「SHOT強化」或「LASER強化」。選擇「SHOT強化」，攻擊力會是現有的兩倍。選擇「LASER強化」，會有貫穿敵人的能力，移動的速度亦會較高。

爆彈與ITEM

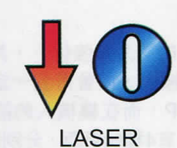
爆彈攻擊方式，如下圖示：



連射「A」掣　　緊按「A」掣


SHOTS


SPREAD BOMBER

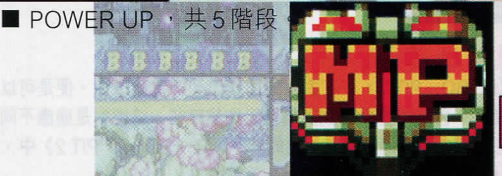

LASER


LASER BOMBER

ITEM



■ POWER UP，共5階段。



■ POWER UP 最強階段。



■ 增加爆彈一個。



■ 分數，越多越好。

各類軍事武器演習

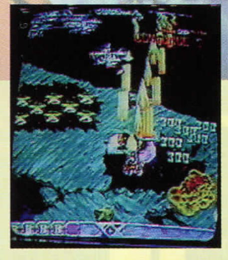
TYPE A



SHOTS 1階段 | 5階段 | LASER 1階段 | 5階段 | SPREAD BOMBER

連射




LASER BOMBER

緊按





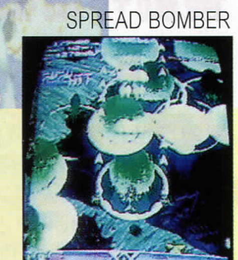

TYPE B



SHOTS 1階段 | 5階段 | LASER 1階段 | 5階段 | SPREAD BOMBER

連射



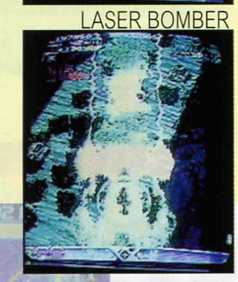



LASER BOMBER

緊按







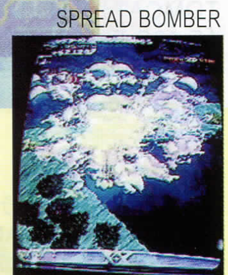
TYPE C

SHOTS 1階段 | 5階段 | LASER 1階段 | 5階段 | SPREAD BOMBER

連射

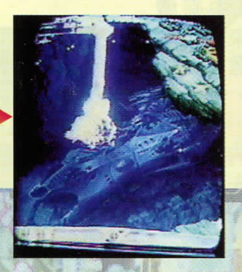






LASER BOMBER

緊按












自《AFTER BURNER》推出後，同類街機遊戲以乎沉寂了一陣子，就算推出了也不能再掀起熱潮。而於九五年間，SEGA終推出一台能與《AFTER BURNER》匹敵的同類遊戲，雖然當時仍未能打破《AFTER BURNER》的紀錄，但以當時的質素來說絕對是上乘之作，而這遊戲便是剛移植到SATURN推出的《青空獵殺》（SKY TARGET）。

SKY TARGET ~ 青空獵殺

慢動作街機移植

遊戲目標

199X年，美國空軍秘密研製的次世代最新鋭戰機——XF/A-49 WHITE SWORD終開發成功，同時以達最後測試的階段。可是就在最終試飛中，試飛員竟將這裝上全武裝的新鋭戰機擄走，同時於不明國藉戰機的支援下張揚離去。為免野心家得到戰機及武器的最新技術，於是四台戰機便受命升空，如不得攔截成功便將戰機毀滅。



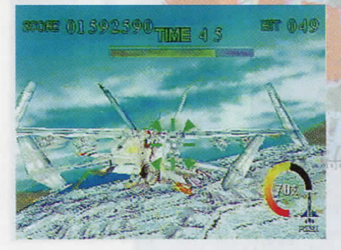
四台戰機選擇

不論是任何模式，玩者均可從四台戰機中任擇一台進行任務，而這四台戰機均是真實型號的戰機，當中有「F-14D SUPER TOMCAT」、「F-15S/MTD」、「F-16C FIGHTING FALCON」及「F-2000 RAFALE M」，於多邊形的製作下，四台戰機均十分像真，絕對乎合戰機迷的要求。



流程的分岐

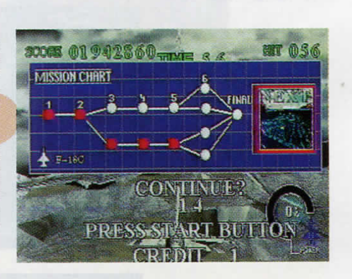
基本上遊戲可分為「ARCADE」及「RANKING」兩種模式，於正式攻略的ARCADE模式中，當通過某些版數時玩者便要選擇下一版進入那個地段，而流程亦因此有所不同，不過最後也會殊途同歸，會合於最後一版。





共七版的流程

於ARCADE模式中，玩者是共有三個續版的機會的，而當每次「爆機」及進入續版畫面時，畫面便會顯示出遊戲全個流程圖、各分岐位置及玩者所經過的路線。於分岐的選擇方面玩者亦要小心，因為即使是同版數但不同作戰地點也有不同的難度分野。



以實力前進

於RANKING模式中，玩者的目標是將分拆成單一任務的每一版逐個攻略，但在開始時玩者只可選擇四個任務，而每完成一版便可選擇下一個難度的任務。同時每完成一版後遊戲也會因應玩者各方面的表示來評定等級，故於這模式中玩者如要繼續前進便要依靠自己的實力。





變相練習模式

由於ARCADE模式中有續版次數的限制，故一般來說不熟悉各版首領的攻略便很難完成。而於RANKING模式中，由於是將每版分為各單一任務，同時於解說時更說明了各首領的弱點及處理方法，因此玩者可先在此模式熟習各首領的攻略才正式攻略ARCADE模式。





實而不華的操作

於遊戲中，雖然玩者除要操控選手前進外又要兼顧攻擊或迴避攻擊，但於遊戲操作上卻一點也不算複雜，可說是實而不華。當中×是油門，□及○是減速、△是切換視點、L2及R2是推進加速而L1及R1分別是左拳及右拳攻擊。



共六名選手選用

遊戲中共有六名不同特性及擁有不同特殊能力的選手供玩者選擇作賽，加上由於人物設計由著名漫畫家板橋秀豐負責，因此於外型上每一名選手均充滿獨特的個性，令人印像深劇。而於選擇畫面中玩者亦可清楚地看到每名選手的能力值。



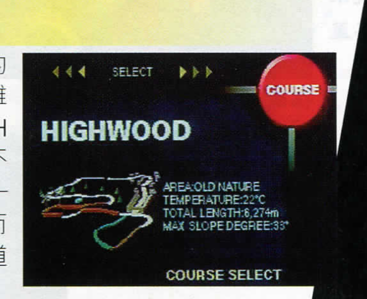
排名榜

當於比賽勝出後，玩者便可將成績貯於記憶卡中，成績亦會自動查錄於排名榜中。而於每項比賽中，電腦也會因應玩者的成績而給予不同的分數，同時玩者的目標便是要於排名榜上取得總冠軍。



三條不同賽道

遊戲中共有三條不同難度的賽道供玩者選擇，當中由易至難有「MARQUI TOWN」、「HIGH WOOD」及「TERRA PARK」。不過話雖如此，筆者可先話一句——遊戲中還有一隱藏賽道的！而取得的方法便是分別於三條賽道也取得絕對勝利。



視點選擇

於比賽中，基本上遊戲是以選手身後上方視點進行的，不過於比賽中玩者亦可按△鍵來切換視點。至於畫面中的資料與平常時是一樣的，左面是鳥瞰雷達、排位及所用時間，而右方則是所剩時間、地圖及速度計。



以攻擊排除障礙

由於比賽中是可以任何攻擊來達到超前的目的，故遊戲中即使玩者是一個平和份子也一樣無一倖免，不斷被接近的對手攻擊及墜後，故攻擊可是於遊戲勝出的不二法門之一。當接近對手時，玩者便可按L1及R1以拳打向對手，而在敵人被紅色游標鎖定時便可以特殊能力攻擊。



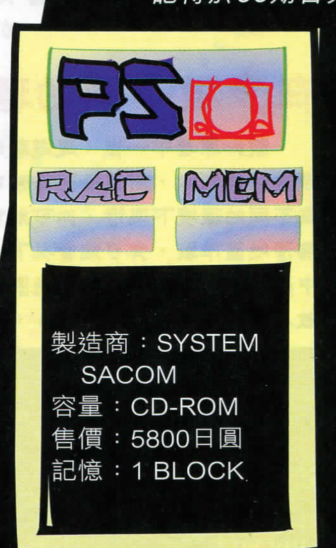
推進加速

比賽中當落後、被對手從後接近及想將對手拋離時，玩者便可以推進加速來令選手啟動加速器及以一小段時間內以最高速行走。不過由於加速器的能源是會消耗及要一段時間才可回復，故使用加速時便要考慮清楚。



衝越巔峰
終極陸上競技

記得於33期曾介紹過《RUNNING HIGH》這「人間疾走F-1遊戲」，而於25日，這令人期待的遊戲終也推出了。公元2000年，一項稱為「RUNNING HIGH」的運動興起，選手穿上強化服以時速200千米於極度危險的賽道上馳走，比賽中選手可以任何方法攻擊對手達到超前的目的，可說是揉合了賽車及格鬥的運動。現在，便是時間到閣下一試身手了！



製造商：SYSTEM SACOM
容量：CD-ROM
售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK



士郎正宗作人設的3D射擊遊戲

公元2029年，世界被通信網絡所覆蓋，發展成一個情報流通極快的超高度情報化社會，而為了對抗更為凶殘及複雜化的犯罪活動，組成了一支稱為《攻殼機動隊》的超法規部隊……



這套最初由漫畫開始，直到95年夏天被搬上銀幕的《攻殼機動隊》，將會在今年夏天被遊戲化，在保持了原作的世界觀之餘，遊戲中的故事則是完全原創的，至於人物設定方面雖然同樣是由士郎正宗負責，但在畫風方面就會較為接近漫畫版。

爲PS版而原創的故事內容

主角是位當了三年警官而被提升進入公安9課的一人，雖然你對「人工智能領域中擴大感覺之適應能力」有卓越表現，但這支《攻殼機動隊》中的幾位前輩就對你反應冷淡，這時剛巧在一間高科技企業公司中發生了恐怖襲擊，於是你便有機會讓幾位前輩見識一下你的身手……



質素極高的動畫部分

遊戲中有着一套水準極高的OP動畫，而負責這段動畫的，亦正是負責電影版動畫部份的「PRODUCTION IG」，這公司之前亦曾負責過《機動警察劇場版》的動畫，若有看過這兩套作品的人，相信亦會認同其質素之高的。



以小型甲蟲完成任務

遊戲中玩者所操作的並非原著的主角草　素子或主角自己，而是一輛由主角操作，未有在電影版中登場的小型多腳戰車，它除了可裝備各種武器外，最大的特點是可爬上大廈外牆移動、作水平移動或是跳躍，而且畫面亦會隨着你的所在方向而轉動（畫面的視點是這多腳戰車的後方），令玩者的投入感能大大增加。

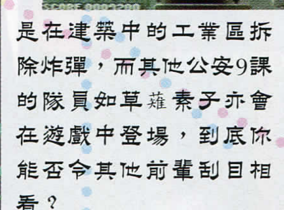


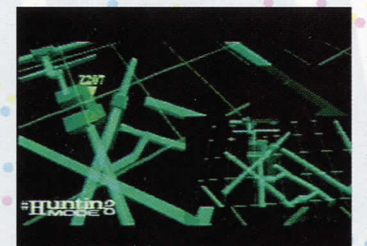
PS
STG
MEM

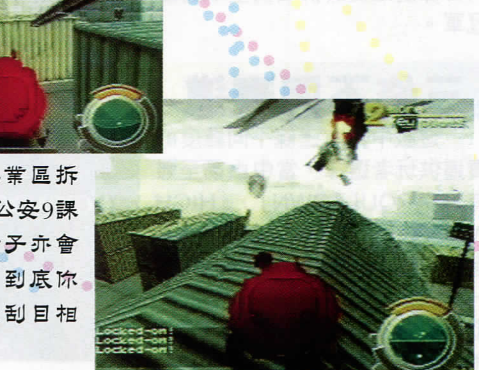
製造商：SCE
發售日：97年夏
價格：未定
容量：CD-ROM

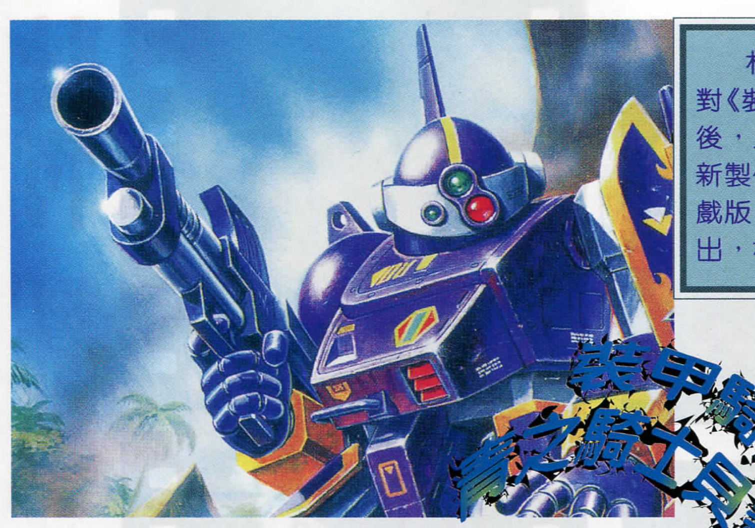
在多種不同的環境下完成任務

就如原著中一樣，這遊戲的氣氛是緊張刺激，而且每個任務也會在不同的環境下進行，你可能會在海灣地區作戰，有可能會在下水道中追擊敵人（這時會以3D地圖表示敵人和你自己的所在位置），甚至是在建築中的工業區拆除炸彈，而其他公安9課的隊員如草薙素子亦會在遊戲中登場，到底你能否令其他前輩刮目相看？









相信不少「有番咁上下」年紀的模型迷或動畫迷均對《裝甲騎兵》這作品印像猶新吧，而於動畫系列完結後，此作於曾推出了小說版，同時更在數年前推出重新製作的OVA。至於在今年夏天，以小說作藍本的遊戲版《裝甲騎兵外　青之騎士貝煞加物語》亦告年推出，相信又是各位FANS貯定錢進貢的時侯了。

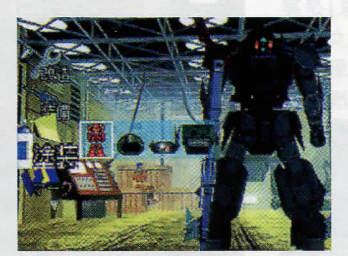


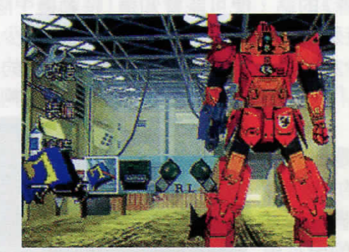
製造商：TAKARA
容量：CD-ROM
售價：未定
記憶卡：未定
發售日：97年夏

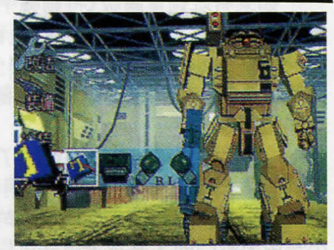
共四種模式

於遊戲中，玩者共可選玩到四種模式，其中「故事模式」可說是遊戲的主要模式，遊戲中玩者要以裝甲騎兵(AT)作戰，成為該市中最強的戰士，之後便進軍其他市城鎮，以成為全星球最強的戰士為目的。至於在「貝煞加模式」中，遊戲便以小說《青之騎士貝煞加物語》作主題，遊戲中玩者會成為小說中其中一名戰士，同時要將共九名的敵人打倒。至於在「小說模式」中，玩者亦可以記憶卡將自機的戰鬥數值貯下，與小說中的敵機戰鬥。而於「對戰模式」中，玩者便可作二人對戰，而且更可以自行強化及貯進記憶卡中的強化機體戰鬥。最後，於「訓練模式」中，玩者便要於每一版完成不同的任務，如於指定時間內消滅指定目標或到達某一點，而於訓練模式中是共有10版的。



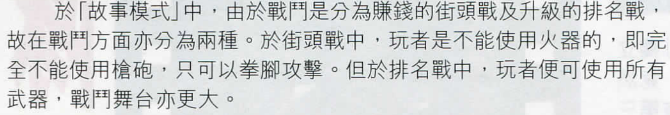




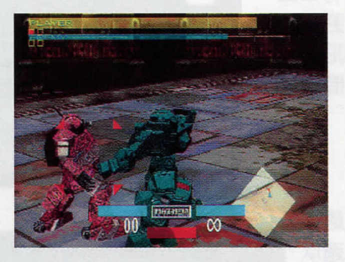


兩種戰鬥的分別

於「故事模式」中，由於戰鬥是分為賺錢的街頭戰及升級的排名戰，故在戰鬥方面亦分為兩種。於街頭戰中，玩者是不能使用火器的，即完全不能使用槍砲，只可以拳腳攻擊。但於排名戰中，玩者便可使用所有武器，戰鬥舞台亦更大。

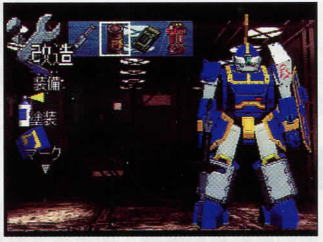






機體的改造

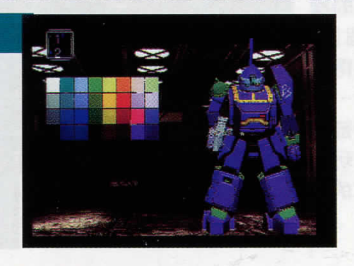
為了於排名戰中取得勝利，機體各方性能的升級亦相對必然出現。而在遊戲中玩者便可購買各種各樣的配件。不過就配件方面由於要購買，故玩者便要於街頭戰中比賽以取得獎金，同時亦可下注於其他的比賽，以賭搏的方式取得足夠的金錢。





機體塗裝

於遊戲中，玩者除可替自機作強化改裝外，當進入OPTION後更可自行設計機體的顏色及從預設的徽章中選擇，令機體成為真正屬於自己的專用機。



通訊對戰

於通訊對戰模式中，玩者是可選擇以上下分割畫面進行或插上對戰線，以兩台主機作通訊對戰。而於對戰模式中，玩者是可使用所有武器的。



特勤機甲隊2



遊戲簡介



《特勤機甲隊》(POWER DOLLS)這系列的遊戲是原自家庭電腦之中，直到現在，已經推出過3集了，而且反應亦相當不俗，不過一直以來也未有移植到其他的機種之上(所指的是家用遊戲機)，這次移植到PlayStation便是第一次。《特勤機甲隊》可以說是一個完全沒有「色情成份」的「美少女戰略遊戲」，在電腦遊戲世界之中，這是非常難得的。

甚麼是「特勤機甲隊」

如果有玩過電腦版《特勤機甲隊》的話，便可能會知道「特勤機甲隊」是甚麼東西，其實，「特勤機甲隊」是特殊部隊，成員全是大約20歲的美少女，不過，大家不要以為這些20歲的美少女甚麼也不能做到，事實上她們的戰績令到男孩子們也感到驚訝，因為這隊「特勤機甲隊」便是令「歐姆尼」能夠成功獨立的功臣。

「特勤機甲隊」的成功，除了是她們的作戰能力出眾之外，她們所使用的「機械」也是一個重要的因素，她們使用的機械其實不是用來戰鬥的，基本上這些裝甲的原本用途是開發域星中使用的。

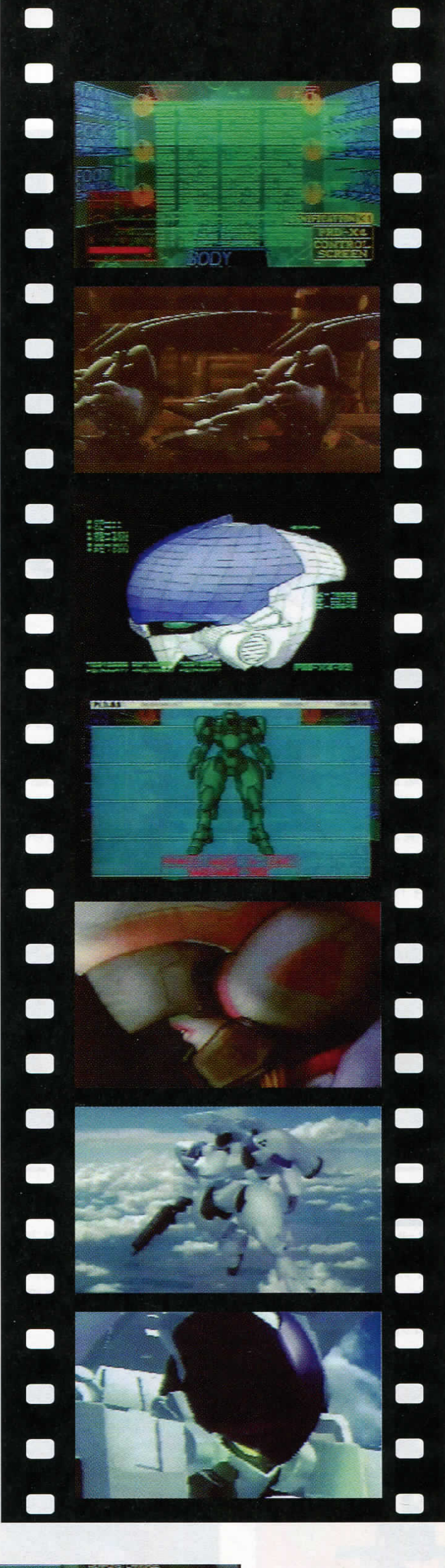
故事概要

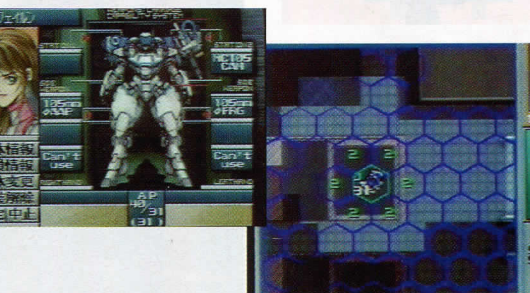
《特勤機甲隊 2》的故事內容大致和電腦版的一樣，講述在「歐姆尼」獨立了之後，和平的日子只是過了38個月而已，域星之中移民之間的爭拗，竟然演變成內戰，而且在這時候，亦同時有第三勢力「吉亞士」出現，使內戰的形勢更加混亂，為了令這個局勢得到緩和，歐姆尼政府便再次召集「特勤機甲隊」，希望能借助她們的力量，將內戰盡快平息。



遊戲方法及特色

《特勤機甲隊 2》的遊戲可以說是最典型的戰略模擬遊戲，如果玩者有玩過以前的「戰棋」的話便會非常瞭解遊戲的操作方法，在戰鬥之中，玩者是在一個「蜂巢」形的棋盤上進行，如果玩者用兵得宜的話便可以以眾敵寡，相反的話便會……在戰鬥之中，玩者除了要控制自己的部隊之外，更要調配合其他的支緩部隊，玩者更要好好的留意形勢，隨時改變部隊的進攻路線，這是玩者要多多留意的。

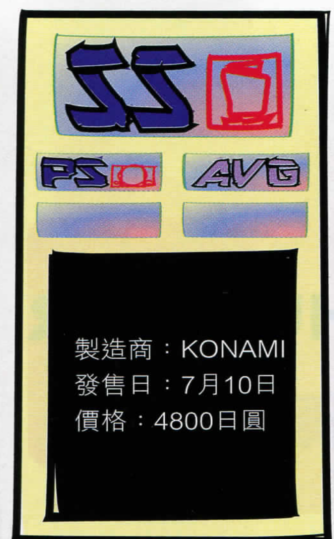






心跳回憶 Drama Season Vol.1～虹色之青春







LOVE IS BLUE……

三年的高校生涯，當中有歡喜、更有驚喜。《心跳回憶Drama Season Vol.1～虹色之青春》是「心跳回憶AVG系列」的第一篇，想成為「虹野沙希」在傳説樹下最終遇上的男主角，一同編織戀愛夢？不如在故事未開始之前，先為大家介紹一下主要登場人物。

CAST

虹野沙希

足球部經理人，亦是今次故事的女主角，現為高校2年生。樂於助人，遇到有需要的情況一定會伸出援手。理想對象為聰明、有毅力的體育健將。





秋穗實

為高校1年生，同樣是足球部經理人，是虹野沙希的學妹，亦對虹野非常仰慕、欣賞。性格爽朗活潑，是典型的艷陽少女。





早乙女好雄

高校2年生，由主角入學開始，已經是非常要好的朋友。可以説是在《心跳回憶》的重要情報人員，對女孩子事情尤為清楚。





藤崎詩織

高校2年生，是主角小時候的鄰居。不但冰雪聰明，更是全能運動健將。是學校的「超級偶像」，現在是主角的同班同學。



栗林三枝（特別演出）

以成為「女優」(Superstar)為目標而努力充實自己的高校1年生。

ILLUSTRATION

可有記起第一屆「TOKIMEKI TEENS CONTEST」的冠軍誰屬？對，就是「栗林三枝」。今年首度在《虹色之青春》，以動畫的表達形式登場，大家喜歡不喜歡？係咪靚咁好多哩？

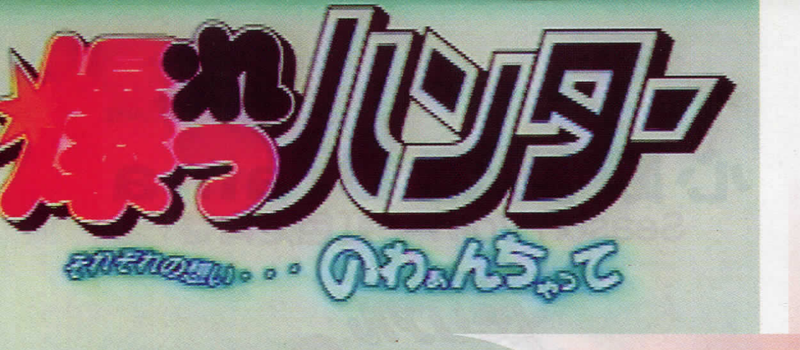




如月未緒

高校2年生。性格文靜的柔弱少女，純樸天真，對文學非常熱衷。是是虹野沙希的要好朋友。





爆烈HUNTER

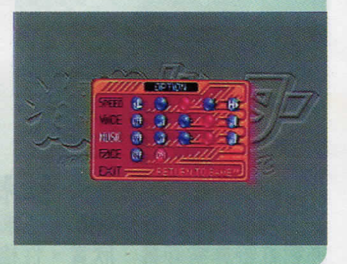
今次戰鬥唔駛玩旗號



以動漫畫來說，《爆烈HUNTER》可說是近年難得的佳作，而於23期《遊戲誌》曾為大家介紹了於SATURN推出的《爆烈HUNTER》冒險遊戲，奈何此作的戰鬥竟以迷你遊戲進行，令遊戲只表達到原作輕鬆的一部份。不過於早陣子，PLAY STATION版的《爆烈HUNTER》終於也推出了，同時令次戰鬥場面終用回較「正統」的戰鬥方式，相信在這版本中，玩者們將真正地感受到作品的魅力。

OPTION

正如其他遊戲一樣，於遊戲的OPTION中玩者亦可作出系統上的調教，而玩者便可在這裏調教遊戲中對白的出現度、聲音大小及對話時有沒有人物當時的表情顯示。雖然遊戲中有表情顯示會令故事的表達更清楚，但由於處理速度的問題，故對於一些玩者來說這亦是一個不錯的選擇。



遊戲的操作

就遊戲的操作上，最基本的當然是當對白完全出現後按□或○鍵到下一句，至於讀者如不想對白框遮蓋了畫面而又有自信聽得懂對話，那麼便可按L1或L2令對白框消失。最後，玩者亦可在按○時同時按R1或R2飛去聲音，而遊戲便會只以對白框進行，令進度更快。



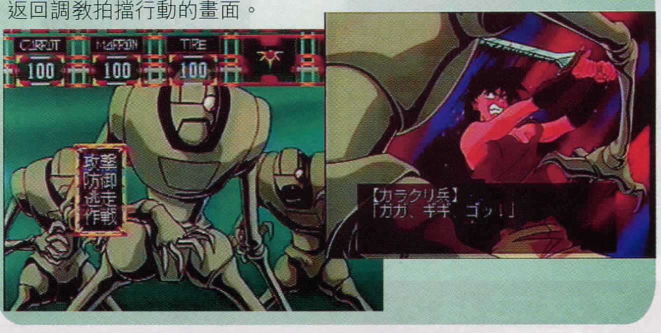
故事的分岐

其實在實際玩過後，筆者便發覺故事根本只得那個，而遊戲中的分岐便是玩者可選到一個較正確的答案及以較快的速度前進，但老實說，刻意選一個錯的答案通常會令故事出現一些更有趣的事件，反正最後也會返回正道前進，要快要慢倒是悉隨尊便。



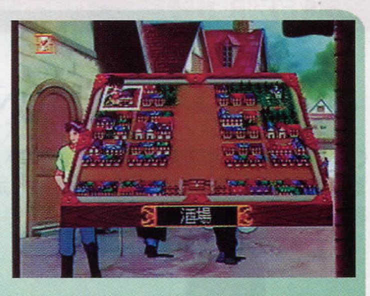
戰鬥場面

冒險遊戲中，戰鬥場面當然是不可缺少的一環，而於《爆烈HUNTER》中，當戰鬥時玩者便是主控制主角的行動，不過便先要決定其他拍擋的行動，而選項上左面的便是傾向攻擊，右面便傾向防守。之後才決定主角攻擊、防守甚至逃走，至於在「作戰」一項中便是返回調教拍擋行動的畫面。



情報收集

當到達一些村莊之類的地點後，玩者便要於該地點進行情報收集，同時畫面便會切換到村莊的地圖，玩者可在一定時間內四處進入不同的地點。不過於一些地點如撞釘的話，在一定時間後如再進入便會有事件發生，故玩者一定要保持「活潑」。而在這畫面中，在移動時如同時按×鍵便可令人物移動得更快。



如何SAVE遊戲

於遊戲中，當玩者按△鍵後，畫面便會出現另一視窗，在這視窗中玩者便可進入OPTION及讀取遊戲的進度。而當於出現對白選項時，玩者便可推入這視窗及以記憶卡記下遊戲的進度，不過要注意的是平常時玩者是無法SAVE的。





BY：ZAC

影與徬徨的慾望
MORRIGAN AENSLAND

曾幾次偷到人類界去，充滿好奇心的夜之女王，MORRIGAN AENSLAND。
這位夢魔（SUCCUBUS），捨棄了魔界之霸者的名銜，正隨心所欲地生活着。
然而她的生活，卻被「救世者」JEDAH的出現而破壞了……
這使她與DEMITRI爭奪魔界王座的一戰暫時休止……
JEDAH為了要拯救魔界，於是便親手製造了一個被封鎖了的，叫「魔次元」的空間。
他向夜魔們宣布，只要與他同化，便能被拯救。
他更説這是唯一方法……
他真的是「救世主」嗎？
是與否也不重要，在MORRIGAN來説，「有趣與否」才是更重要。
她有預感，這個新的舞台將會很有趣，很刺激。
於是，她便朝那個「魔次元」的入口走去……

必殺技
SOUL FIST ↓↘→＋P（可在空中使出）
SHADOW BLADE →↓↘＋P（可作GUARD CANCEL）
VIRTICAL DASH ↓↑
VALKYRIE TURN →↘↓↙←＋K，之後K（可在空中使出）
EX必殺技
DARKNESS ILLUSION 輕P、輕P、→＋輕K、重P
FINISHING 中P、輕P、←＋輕K、中K
DARK FORCE
分身攻擊：ASTRAL VISION

種族：SUCCUBUS
出生地：蘇格蘭
誕生年份：1678
身高：172 cm
體重：58 kg
（B：86 cm • W：56 cm • H：83 cm）


■ MORRIGAN 被當成箭般射出。這是指令投嗎？


■ SHADOW BLADE



■她和 DEMITRI 真的休戰了嗎？



迷失在慾望中的夜魔
LILITH

種族：SUCCUBUS
出生地：蘇格蘭（？）
誕生年份：不詳
身高：不詳
體重：不詳



■ LILITH 真的可達成願望嗎？


■ LILITH 以 EX 必殺技 SPLENDOR LOVE 將對手捲上半空

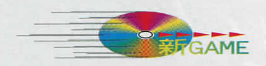
■ MERRY TURN，一招看似龍卷旋風腳的必殺技

必殺技
SOUL FLASH ↓↘→＋P（可在空中使出）
SHINNING BLADE →↓↘＋P（可作GUARD CANCEL）
MERRY TURN ↓↙←＋K
HIGH JUMP ↓↑
EX必殺技
SPLENDOR LOVE →↓↘＋KK
LUMINOUS ILLUSION輕P、輕P、→＋輕K、重P
DARK FORCE
分身攻擊：MINDLESS DOLL

她是當年被封印了的一個「魂」。
她是MORRIGAN的另一個「魂」……
她和MORRIGAN有着千絲萬縷的關係……
後來，她因得到了一個短暫的肉身而復生。
在這三百年間，她一直在闇黑的天空中，妖艷的舞着，舞着……
「我想回到我本來的身軀中……」
這是她的願望。
「救世主」JEDAH的出現，令魔界起了很大的震動……
他所製造的「魔次元」究竟是甚麼？
他所説的「拯救」又是怎麼的一回事？
或許，在「魔次元」之中，LILITH可找到她想要的東西……
但在此以前，她仍是一個人漆黑的天空中。
舞着她那妖艷的舞姿……

註：基本系統請參閱本誌第43期

鳴謝：CAPCOM ASIA CO.,LTD.



《VIRTUAL飛龍之拳》也差不多發售，現在就讓小弟為大家介紹一下這個遊戲的模式吧。

操作方法簡介：

方向掣	移動	×	腳攻擊
△／L1／L2	閃避	□	拳攻擊
○	大技	R1／R2	擋格

心眼系統

這是《飛龍之拳》系列獨有的系統。在每次選擇了人物後，便要決定用不用心眼（SIN-GAN ON／OFF）。如選了「ON」，那麼在戰鬥時，如對手向你進攻，那在你的身上便會出現一個小光點。這個小光點是用來告訴你對手現在使出的這一招會攻擊你哪個部位，亦會讓你清楚對手這一招是上段、中段抑或是下段攻擊。如果選了「OFF」，那你便會在戰鬥時「做回正常人」，就算被對手KO，身體也再不會出現那些小光點的了。



■在選擇人物後便要選擇用不用心眼了



■當對手向你進攻，你的身上便會出現一個小光點

SUPER TECHNIQUE（ST）及SUPER DENFENCE（SD）

每名人物都有一招ST招及SD招。然而這兩招是不能隨便使出的。基本上，這兩招是要在擋格對手某些特定招式時輸入指令才能使出。ST招是截擊用的招式，而SD招則是反技。

CIRCUS模式

這就是故事模式，只限單人用。在這個模式中，玩者要先選一位人物來使用，並要不停將電腦控制的對手打倒。在這個模式中，玩者也可選擇用不用心眼。



■打倒電腦的對手！



■在體力剩下不多時，畫面會轉暗，而且人物頭上會有一小紅光點。不知是否代表可在這段時間內使出超必殺技？

點解到家陣都仲未出？

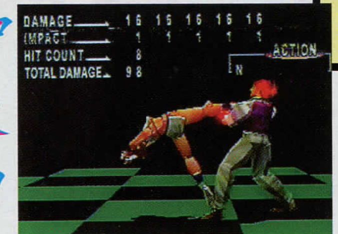
VS模式

即是對戰模式，可讓兩人同時玩的模式。大家可在這個模式中和朋友們一試高下，手底下見真章。

PRACTICE模式

即練習模式。玩者可在這兒練熟各人的招式，亦可研究哪一招在實戰中較為有用。





■在這兒好好練習吧！

■在中途按START掣，便會進入這個畫面。可自由設定那「稻草人」的「活潑程度」

有幾多個人物？

《VIRTUAL飛龍之拳》合計有14個人物。在於《飛龍之拳》的主題是集合各種異種格鬥技，所以其中會有使用泰拳、空手道、拳擊等各式各樣格鬥技的人物出現。

其中三名登場人物


■隼人，使用神流修驗術


■龍飛，使用北派少林拳


■MIN MIN，使用蝴蝶拳

REV LIMIT

文：小健健

機種：N64
類型：RAC
廠商：SETA
預定發售日：7月
售價：未定







有季節性的賽車遊戲！

繼《MARIO KART 64》及《HUMAN GRAND PRIX》後，於N64中又有新的賽車GAME出現了！！這就是有天氣及季節轉變、又可讓玩者在遊戲中開發自己所喜歡的賽車之RACING GAME《REV LIMIT》。而且從圖片中看來，此GAME也有不低的賽車解像度和多邊形數。



在不同的賽道內飛馳！

GAME內可給玩者選擇的賽道最少就有5條。而且在每條賽道內，更有時間（日與夜）、天氣及氣候這些細微設定。令玩者在賽道上作賽時有更多的變化，還要作出適當的操控調節。

多款賽車任你選

在這遊戲內可供玩者選擇的車款也頗多，大約有十數種。而且每部賽車可變的數值也不少，它們分別是油缸容量、最高速、重量、貼地性及售價等。亦是因為有這麼細微的數值變化，可以被玩者調校的地方也會相對增加，也令此GAME的遊戲性大大提高。







三大遊戲模式

GAME MODE：可讓玩者自行選擇賽道、時間季節的遊戲模式。而且在這裏賽車的燃油是沒有限制的，車身也不會受損。所以這是一個能讓玩者熟習一些難度較高之賽道的理想地方。



SOMULATION MODE：在遊戲開始的時候，玩者就要以在一定的資金（當然不會太多）參加比賽，而若果玩者想增強自車的能力的話，那就必須在比賽中取得勝利，繼而贏取獎金用來換自車的零件。唔，說起上來，這種玩法可有點像NAMCO在去年12月於PLAYSTATION推出的《RAVE RACER》。噢，為自己的兒子（賽車）努力賺錢吧。

BATTLE MODE：WELL，BANDAI在PLAYSTATION中增推出過一隻名為《DRAGON BALL Z BATTLE 22（27）》的格鬥遊戲。在此GAME中，玩者可以用自己所培育的戰士跟朋友所培育的進行對戰。而在此GAME中也有大同少異的遊戲系統。在BATTLE MODE中，玩者可以利用在「SOMULATION MODE」中所「育成」的賽車，跟朋友所擁有賽車進行比賽。究竟哪位才是較出色的賽車調校師及車手呢？就在這個模式中一較高下吧！！

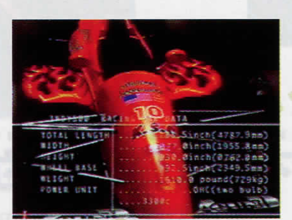


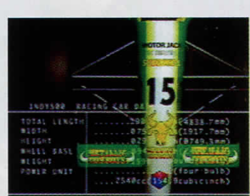


ROLLING START!
印第安納賽車

THREE、TWO、ONE、GO！

在方程式賽車界中，除了一級方程式(FORMULA 1)外，另一個被受觸目的就是印第安納賽車，而今次TOMY就推出以印第安納賽車為主體的賽車遊戲。這個在香港較為少人認識的賽事，在美國及日本均有一定的支持度，狂熱程度不下於F-1。另外，對賽車界略有認識的人也應該知道一位著名的F-1車手文素(Nigel Mansell)亦參加過一年的賽事。如果各位有留意體育新聞的話，也不難發現有關的報道。





遊戲特色



此遊戲的其中一個特色，就莫過於登場的賽道全是真實的，而遊戲中登場的賽道計有四條，分別是INDIANAPOLIS、MOUNTAIN、SEA SIDE及PARK；另外，賽車部件（如：油量、定風翼角度）的設定是會大大影響到賽車的性能及最高速度；第三，在進行比賽的途中，會有天氣的變化，十分像真。


■ INDIANAPOLIS


■ MOUNTAIN


■ SEA SIDE


■ PARK

遊戲模式

此遊戲除了本身的格蘭披治模式外，還有四個的玩法，現在就簡略地介紹一下。

REPLAY MODE：此模式會以不同的角度或視點來顯示玩者剛才在賽道上的走法，好讓玩者能改變自己的技術。





TIME ATTACK MODE：玩者可從四條賽道中選出一條，向最快的圈速挑戰。







0-400m MODE：這是各位所玩慣的「04賽車」，規則是鬥快由起點衝至400米。

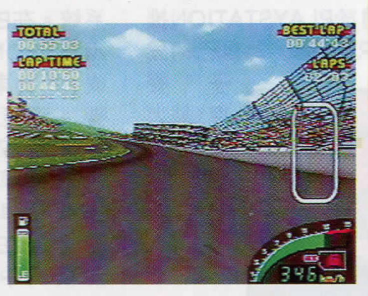


2P對戰MODE：當然是在場中有兩架賽車鬥速度及技術。

最後一提，比賽中是可以隨時有三個視點可供選擇，分別為車頭視點、車後視點及車後半上空視點。

PS RAC

製造商：TOMY
發售日：5月23日
價格：5800日圓
容量：CD-ROM


■ 車頭視點


■ 車後視點


■ 車後半上空視點



DAKAR 97 達喀爾'97



製造商：VIRGIN INTERACTIVE
售價：5800日圓
容量：CD-ROM



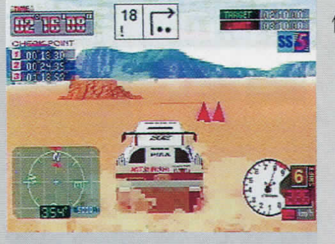
呢度係邊度？我係邊個？

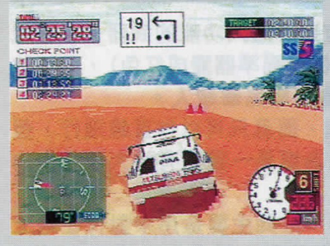
非一般的賽車作品

《DAKER'97》是一個相當獨特的賽車作品，它和一般賽車遊戲的最大分別，是採用了越野車作為題材，而這亦在遊戲在系統上亦表現了出來，因為賽道很多時都不會像一般賽車遊戲般有兩旁強制地局限了車的移動範圍，即使你走錯了方向也是一樣可以玩下去的，所以若不留意畫面上的指示的話，那麼到了後期的版面是會很難完成的。



總之，當賽事進行中的時候，畫面上方會間中出現一些方格圖畫，這其實是表明了接下來你應如何駕駛才不會偏離賽道的，因為偏離賽道隨時會令你無法經過所有CHECK POINT而導致過版時被扣分的。

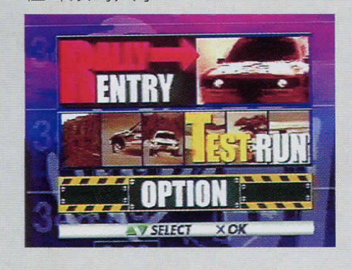


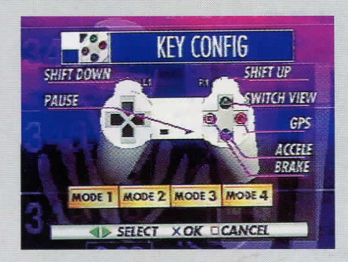


兩種模式的選擇

遊戲中主要分為了「RALLY ENTRY」及「TEST RUN」這兩種遊戲模式，RALLY ENTRY是要連續在6條賽道中作賽的玩法，這當然是要每站也能在指定時間內完成才可玩下去的，而且各站的成績也會對總成績構成影響，所以在熟習賽道之前，最好還是用「TEST RUN」這種練習模式來試玩較好。

除此之外，各位亦可利用OPTION畫面來選擇適合自己的按掣組合，另外在SOUND BALANCE一項中，更可自由設定BGM及各種聲效的大小。





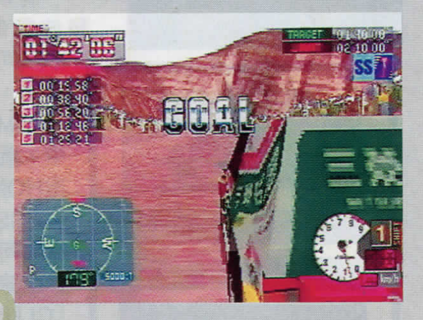
兩種可選擇的車種

遊戲中可用的車有兩種，分別是5速的三菱PAJERO及6速的三菱PAJERO PROTOTYPE，以速度上來說是PROTOTYPE較佳的，但以加速力及操作性來說就輸到是PAJERO較為優勝了。

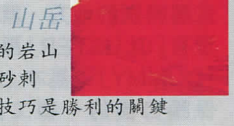


遊戲中的六條賽道

遊戲中一共有6條賽道可供選擇（不計算隱藏賽道在內），其中就只有第一條山岳路線較像一般賽車遊戲，其餘賽道很多時都不會有明確的賽道出現，必須要藉着領航員和畫面的指示才能找到正確的賽道。



DAKAR 97



STAGE 1 山岳
環境：荒涼的岩山
路面：砂與砂刺
轉彎與刹車技巧是勝利的關鍵

STAGE 2 砂漠
環境：砂漠
路面：砂
要十分注意方格圖的指示及賽道位置

STAGE 3 砂丘
環境：砂丘
路面：柔軟的砂粒
要經常留意方格圖的方向指示和GPS

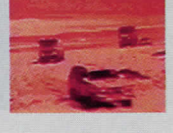




STAGE 4 撒哈拉
環境：撒哈拉
路面：砂與細小的砂刺
因障礙物多，加速很講技巧

STAGE 5 綠洲
環境：綠洲
路面：堅固的泥土、砂
在建築物內移動時要控制速度！

STAGE 6 海岸
環境：海岸、溪谷
路面：砂
要注意海岸路面的地形變化





WILD CHOPPERS

文：小健健

駕着直升機在戰場上奮勇殺敵吧！！

在PLAYSTATION中，曾經推出過一隻名為《THUNDER STRIKE》的3D直升機射擊遊戲。在這個遊戲中，玩者可要駕着一架滿載武器的直升機，在戰場上四處索敵，還把他們打過粉碎。現今，N64又有一隻同類的SHOOTING遊戲推出了。那麼，就讓筆者在發賣直前來個簡單介紹吧。

8個人物 8部機

在這個遊戲內，是有8位機師供玩者選擇的，而且每位機師也有其專用機種。而且那部直升機更可說是其主人的性格投射，如一些重量形、有強力武器的直升機都是由一位比較健碩的機師所操控，十分有趣。不過無可否應，有這麼多機種可令此遊戲更加耐玩。那麼，在這8部機中，你又喜歡使用哪一部呢？





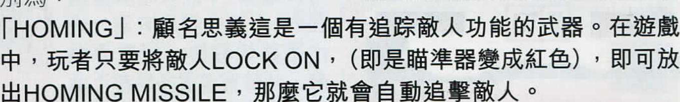








大量武器裝備！



有較多武器供玩者選擇就是這類遊戲的一大賣點。而在本遊戲中，可選擇的武器就有五種，分別為：

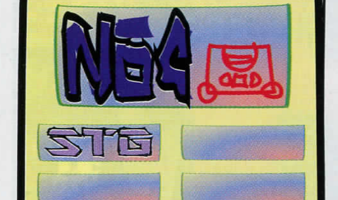
「HOMING」：顧名思義這是一個有追踪敵人功能的武器。在遊戲中，玩者只要將敵人LOCK ON，(即是瞄準器變成紅色)，即可放出HOMING MISSILE，那麼它就會自動追擊敵人。

「MISSILE」：這可說是普通的導彈，而且只可以作直線飛行，但玩者可不要因為這樣就少看它，因為這是一種擁有強大破壞力的武器來。

「CLUSTER」：一種投下式的武器，故此主要是用來對付在地上的敵人，(如炮台)而此武器的最大特色，就是有非常龐大的爆花，故此它也有頗大的攻擊範圍。

「ROCKET」：跟「CLUSTER」一樣，這是一種對地的武器，而此武器特別的地方，就是可以作10發的連射！那當然，其攻擊力就沒有「CLUSTER」那麼強啦。

「DUMMY」：基本上這不是一種用來攻擊敵人的武器，而是用來保護自機的一種工具。當玩者投出它時，便可以擾亂敵機的「HOMING」，絕對是被圍攻時解困的「神器」。



廠商：SETA
預定發售日：5月30日
售價：8800日圓





迎戰5大STAGE！

在這個遊戲中共有5個STAGE供給玩者進去戰鬥，其中包括雷達基地、地下秘密設施等等。而玩者要過版的唯一方法，就是要將特定的敵人全部消滅。然而玩者除了攻擊指定目標外，有些MISSION更要玩者執行救出俘擄這些高難度任務。唔，挑戰性十足哩。













大盜伍佑衛門 5

文：小健健

大盜伍佑衛門活躍於多邊形世界中!!

大家還記得那位樣子趣怪、又鬼馬抵死的大盜伍佑衛門嗎？而此遊戲系列曾經在超任推出過4個作品。而且就算是超任時代的《大盜伍佑衛門》，已經是一隻集合了RPG、橫向動作、解謎、3D射擊等遊戲元素的多姿多采之GAME來。然而隨着KONAMI加盟N64的行列，《大盜伍佑衛門》此系列也在N64繼續下去。然而以N64的機能再加上KONAMI開發者們的創意，《大盜伍佑衛門 5》又會是一隻怎樣的遊戲呢？

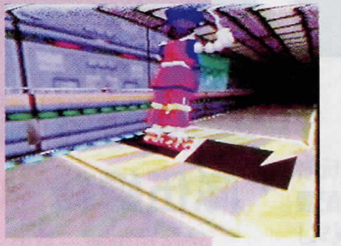
遊戲特色：

在多邊形世界中冒險

基本上N64版的《大盜伍佑衛門》之遊戲系統是承繼着超任時代的，故此有攻略過超任版的玩者可對此遊戲比較易上手。而且那些富特色的RPG元素就仍然健在。而最大的分別，就是所有版圖也會轉由多邊形所造成！！這包括在村莊中的各商店以及在ACTION畫面。故此在ACTION畫面時，畫面就會更為立體及複習，遊戲的樂趣也更大。而且還有着點點玩《SUPER MARIO 64》的感覺哩。











CG動畫的追加

來到了次世代主機，擁有這個播片功能，KONAMI的開發者們又怎會將其浪費呢？所以在《大盜伍佑衛門5》中，是加插了超任時代做不到的CG動畫部份令此遊戲更稱職為一隻次世代遊戲。













廠商：KONAMI
售價：9800日圓
預定發售日：97年夏

真正 3D SHOOTING

相信《大盜伍佑衛門》帶給眾玩者印象最深刻的，可說是那個「伍佑衛門機械人」吧。而那個巨大合體機械人的登機EVENT可謂一絕。來到了N64版，這個機械人當然是健在啦，而且以這機械人為武器的3D SHOOTING遊戲系統就變得更加仔細，敵人亦全是由多邊形所表現，相信會比超任版的更能帶給玩者爽快的射擊感受。









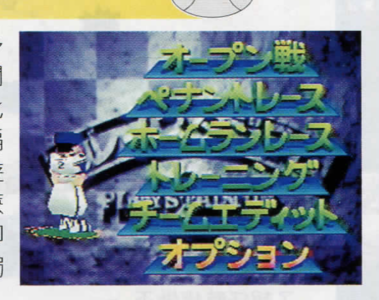
PLAYSTADIUM 2

兩者也能兼顧的棒球遊戲

於上期曾概略地介紹過《PLAYSTADIUM 2》這棒球遊戲，而今期便爲各位更詳盡介紹當中的種種。不過在開始前，筆者便先是讚讚這遊戲的設定，由於一向以來不少棒球遊戲玩家也不滿正常版人物不夠趣味性，動作亦較慢，而Q版人物行動雖快，但又手短腳短，故一直以來棒球遊戲玩家也分爲兩批，不過《PLAYSTADIUM 2》的人物設定便剛可滿足兩批玩家的要求，可說是新系列棒球遊戲的新指標。

多種模式

於遊戲中玩者可選擇多個遊戲模式，當中有「公開賽」及「淘汰賽」、「本壘打比賽」、「訓練模式」及「隊伍編輯」，可說應有盡有。雖然遊戲可二人同時進行，但在這麼多模式選擇下，基本上玩者即使凑不齊腳也可樂趣無窮地獨自進行遊戲。



另類模式選擇



於遊戲的OPTION中，玩者除可作各項設定及看清按鈕配置外，更可選擇遊戲以「監督模式」進行，即於球賽中玩者不用自己投球及擊球，同時身份會是球隊的監督，以下達各項命令來以戰術取勝，可說帶一點模擬遊戲的味道。

本壘打比賽

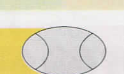
於本壘打比賽中，玩者便可選擇任何一隊球隊的任何一名球員參賽，至於比賽的方法亦很簡單。遊戲中會由電腦自動投球，而玩者便要打出最多的本壘打。不過由於如要擊出本壘打是要於時間上掌握得洽度好處，故這模式看似簡單，但玩落便挑戰性十足。



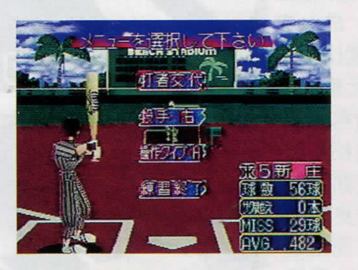


製造商：BANPRESTO
容量：CD-ROM
售價：5800日圓
記憶：4 BLOCK

訓練模式

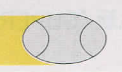


於訓練模式中，玩者同模可選擇任何球隊及球員作練習，以此熟悉遊戲的操作。至於在方式便分為擊球練習及守備練習，此外兩部份均再有各項設定，令玩者完全明白遊戲的操作。





隊伍編輯



於隊伍編輯一項中，玩者先要從選球隊的制服，之後便以150000萬圓為成本，從全日本所有正規職業棒球員中作收購，以組成一支自創球隊。至於上限方面最可多擁有24人，當中投手最多可有10人，野手共14人。而當資金用盡但球員數又不足時，電腦便會自動創造一些球員湊夠腳。最後，這支自創的球隊是可以任何模式中使用的。





正式比賽

公開賽及淘汰賽可說是遊戲中正式的模式，而公開賽中玩者只需比賽一場，同時可進行對戰，玩者不妨在此先作實戰的練習，待有把握時才正式攻略。至於淘汰賽便是正式的比賽模式，玩者必需成為全日本最強的球賽，不過比賽中玩者定要注意各球員的狀態，因為疲癆度是會累積下去的。



ACTUA GOLF 真實哥爾夫球

進行遊戲前請抄下筆記

哈哈……一改再改……《真實哥爾夫球》終於到手！相信各位哥爾夫球擁躉早已等到頭都長吧。至於這《真實哥爾夫球》亦果然真實度十足，遊戲不像一般同類遊戲般，除系統上作出更精密的分野外，更不像其他遊戲般會顯示出各球桿的擊球距離，故玩者如要進行遊戲倒要先對此種運動有初步認識，同時先做些「功課」才正式出陣。

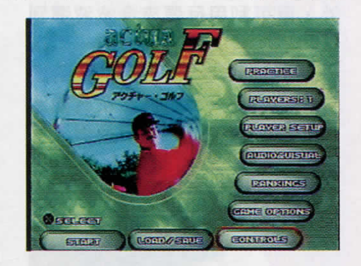


PS SPT MPLY MEM

製造商：NAXAT SOFT
容量：CD-ROM
售價：5800日圓
記憶：1~4 BLOCK

多到離譜的選項

啟動遊戲後，玩者便會確實地感受到設計人員那有些過份的誠意，因為單是選項已令人眼花瞭亂。至於簡單點來說「PRACTICE」是選擇比賽模式「PLAYERS:1」是決定參賽人數、「PLAYER SETUP」是設定



選手、「AUDIO & VISUAL」是音畫效果調教、「RANKINGS」是選手排名、「GAME OPTIONS」是調教遊戲系統、「CONTROLS」是按鈕配置、「LOAD／SAVE」及「START」分別是記憶處理及進入遊戲。

遊戲系統調教

選項中，「GAME OPTIONS」可說是較重要的其中之一，因為在這裏玩者可直接調教遊戲中比賽系統的細節，如球道顯示、天氣、有否重打及地形顯示。不過當中最值得本地玩家留意的便是玩者可選擇遊戲的旁述以日語或英語進行，咁就包你聽得明啦。

設定選手



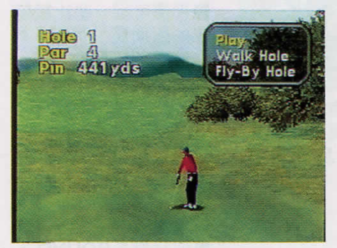
於「PLAYER SETUP」中，玩者便可自行設定一名選手，而在選項中玩者便可選擇兩種擊球風格，之後便是球衣的顏色。不過最重要的一項便是選擇所用的球桿。由於規例上每名選手只可使用14枝球桿，故玩者必需小心選擇。不過由於遊戲已預設了最基本的選擇，因此玩者如不懂便不妨不作調動。

多種模式選擇



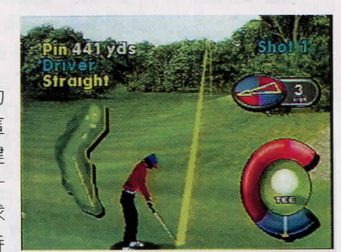
就模式選擇上，《真實哥爾夫球》亦十分充實，當中有一人進行的練習模式（PRACTICE）、可4人進行，以18洞決勝負的STROKEPLAY、二人對戰，一局決勝負的MATCH PLAY、可4人進行，以取得最多獎金為目的的賞金賽模式（SKINS）、4人兩組，輪流擊球，一局決勝的FOUR SOME及4人進行及各自「修行」的FOUR BALL。

視察場地



於正式比賽前，玩者便可看到會先有三項選擇，當中「PLAY」便是進行比賽，而「WALK HOLE」則是玩者以方向桿移動，自行觀察場地及找尋球洞的位置，從中看到地形變化決定戰術，至於「FLY-BY HOLE」則是由電腦以英語解析場地及攻略要點。

遊戲的進行



當擊球時，其實電腦已自動因應情況替玩者選擇了球桿，這時玩者便可在調教球道後按×鍵擊球。至於畫面右方的力量計中，紅色的指標便是最好的擊球力度，藍色的指標便是擊球的時間掌握，當按鈕後力量計便會移動，這時必需按至紅色指標時放手，同時力量計亦立刻後退，在跌至藍點時便再按×鈕。

各項調教

BALL CAMERAS: Behind Golfer, Aerial Pan, Pan, Track, Reverse, Into Cam Pan, Into Cam Track, Into Cam Reverse, Static Reverse, Player Positional, Intellicam

PLAYER VIEWS: Behind Golfer, Aerial Pan, Fairway, Green, Green Left, Green Right, Green High, Green Left High, Green Right High, Aerial Green, Behind Pin

就擊球過程而言，不選擇球桿只是不太認識遊戲的處理方法。因為在擊球前玩者是可作各項調教來令擊球更完美及完全發揮玩者的風格的。因為在按○後玩者便可選擇球桿及擊球的方法，同時亦可按其他按鈕調教畫面顯示及視點，因此遊戲可說完全照顧到不同階段的玩家。

泡泡泡泡一鑊泡

BY : ZAC

今次已經第三集

《泡泡龍方塊》系列，今集已經是第三集了。一如以往，玩者只要將彩色波波射到畫面上的「波波陣」中，讓三個或以上同色波波聚在一起，便能將它們消去。只要將版中的波波全部消去，便能過版。

道具有幾多



■星星波波：被射中時，畫面中與該波波相同顏色的波波會消失



■彩虹波波：在它身邊的波波被消去時，會變成該波波的顏色



■廢波波：只要將它身邊的波波消去便能將之「擊落」。留在版內亦可過版



■奇怪的波：與廢波波的「功能」一樣，但留在版內是不能過版的

模式有幾個

今集沒有了上次大受好評（至少我哋覺得）的「EDIT MODE」，那會否「唔夠嘢玩」呢？嘿嘿，看下去吧！



■遊戲選擇介紹（左起）：1人泡泡龍、1人對戰、2人對戰



■在1人泡泡龍中選「練習」（另外兩項為泡泡龍3及泡泡龍2.5）……



■那便可玩一些比較簡單的版面玩，可當「泡泡龍方塊入門」

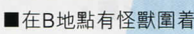


■但只有5 ROUND，玩完就GAME OVER

泡泡龍3

這可算是本作的重頭戲。遊戲流程和上集一樣，也是以三角型的地圖來進行的。今次的地圖中有一些有趣的地方：有些地點上是有一些「怪獸」圍着的。這些版圖的玩法與以往的泡泡龍方塊有點不同。首先，在畫面的左方有一條能源棒，只要玩者在消波波時令到其它波波也掉下來的話，那條能源棒便會增加。過版的方法，就是要令那能源棒加滿。就算玩者將版中的波波全滅，只要能源棒一日未滿，那電腦便會一直出波波給你消。我們稱這種版面為「一氣貫通」。





■在B地點有怪獸圍着



■那能源棒還未滿，就算PERFECT都要再消過

變身！！

在泡泡龍3的選版畫面中，只要玩者輸入↑或↓，那泡泡龍便會「變身」，成為第二個人物。今集可選用的人物共有8個，各人的基本能力都沒有分別，反而是在玩樂中的表情都各異。好像某位人物在你消波波時會使出「動波拳」……



■泡泡龍變了女孩子！



■在這個時候輸入↑或↓……



泡泡龍 2.5

這個泡泡龍2.5，版圖與《泡泡龍2》是一樣的，但卻加入了《泡泡龍3》的元素。何謂《泡泡龍3》的元素？除了加入了《泡泡龍3》中的特殊波波外，亦可使用《泡泡龍3》的新款彈波波法。一向以來，在玩者射波波時，除了可直射外，更可利用反彈來令波波彈到一個較刁鑽的角度。然而，可以反彈波波的地方只限左右兩邊「牆」。但在今集，除了左右兩邊「牆」以外，連頂邊亦可反彈，令波波可彈到更刁鑽的角度。另外，如懂得利用反彈，更可用來「棄波」。



■既然這個橙波波不能射到畫面中的橙波波處，那便射向畫面頂……



製造商：TAITO
發售日期：發售中
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

對戰模式

分1人玩及2人玩，1個人玩的話，便要先選人物，再和電腦的對手對戰。對戰的玩法，就是鬥快將自己手上的波波消去。如果2人對戰，那便要2位玩者先選人物，再進行「生死決」（誇啲添吖），玩法與1人對戰一樣。

CHALLENGE 模式

共分5 STAGE，玩者要滿足這5個STAGE的條件（如要用最少波波過版，最短時間過版等，不過就算失敗也可過版），在每STAGE之後，電腦會以玩者的速度、技術、戰略等資料來作一評分。當完成5個STAGE後，電腦便會為玩者作一總結，還有「成績表」哩！

COLLECTION 模式

這個模式中，共收錄了超過1000個不同的版面，每一版都是「名家設計」（可惜，「遊戲誌大威震八連制霸」並未入選），不過本誌編輯部戰隊並未有勇者有勇氣「擺平它」。如果各位有很多空的話，可以試試完成這1000多版的，説不定完成後會有特殊秘技哩（笑）。

最後的補充

在爆機後，畫面會出玩一個奇怪的指令。若在標題畫面輸入這個畫面的話，那麼內裏的遊戲中的背景及波波顏色都會改變，可說是變了另一個遊戲。所以這個秘技叫「ANOTHER WORLD」（唔係我哋自己改㗎）。



MAGICAL DROPS III

（試玩版）

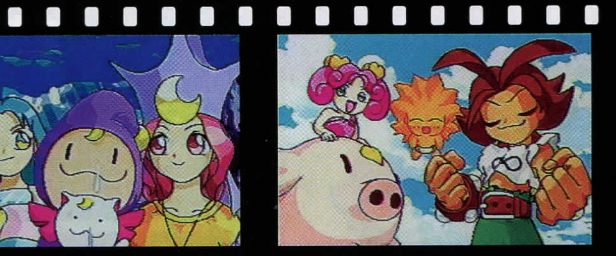
遊戲簡介

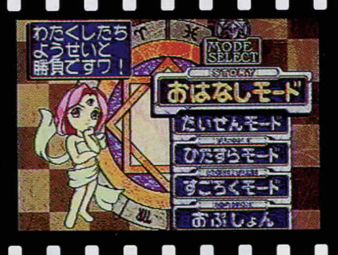
其實一直以來《MAGICAL DROPS》的故事也是差不多的，講述在天界上的眾神為了爭奪那瓶極之珍貴的「魔法糖」，各出奇技，在戰場之上將對手打倒……這是一個在故事書上的故事：「魔法糖」是一種有神奇功用的寶珠，天界上的人對這些寶珠也各懷鬼胎，事實上，這些「魔法糖」是可以為得到的人實現任可願望的，所以天界上的人才對此物虎視眈眈，不過，在天界上有那麼多人，哪個人才可以得到這些「魔法糖」呢？得到了又會用來幹甚麼呢？

在《MEGICAL DROPS III》這遊戲之中，玩者可以選擇的遊玩模式共有四種，分別是「おはなしモード」（故事模式）、「たいせんモード」（對戰模式）、「ひたすらモード」（段位認定模式）和「すごろくモード」（雙六模式），而在這「試玩版」之中，可以玩到的便只有「故事模式」和「段位認定模式」。





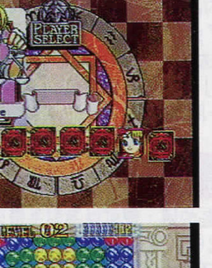




段位認定模式

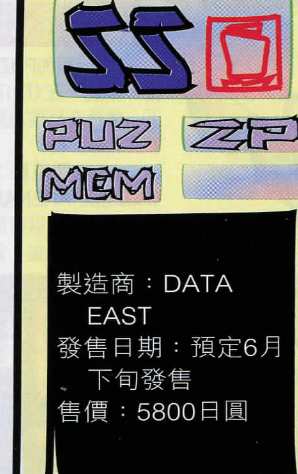


這「段位認定模式」是一個考驗玩者能力的遊戲，在以上也説過了，在這遊戲之中是有所謂「連鎖」的東西，在《MEGICAL DROPS III》之中，段位分別有24級，由最低的「素人」到最高級的「超人」，其計算方法是依玩者在3分鐘之內可以取得的分數而定。不過，其實最影響玩者段位的因素應該是「連鎖」才對，因為就算玩者玩得多快，所取得的分數也絕對不會比造成「連鎖」的高，所以最好也是多造「連鎖」，只有這樣才以可以到達最高的段位。在玩者進行遊戲之時，在畫面上是會不斷顯示出現時玩者所取得的段位，玩者每升一級便會顯示一次，而做出的連鎖數目亦會有顯示出來的。







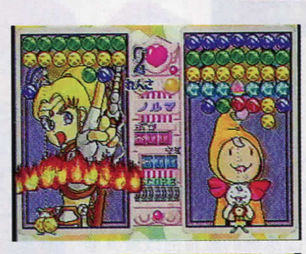


製造商：DATA EAST
發售日期：預定6月下旬發售
售價：5800日圓

故事模式



在「故事模式」之中，可以選擇的人物暫時只有4人，分別是「FOOL」、「LOVERS」、「JUSTICE」和「SUN」，其餘的12人便要到正版推出時才可以看到了。而故事式的遊戲方法是非常簡單的，玩者先在人物選擇畫面選擇所要使用的人物，然後便依次序將不同的對手打則，能夠在戰到最後的便算勝利。在遊戲之中，玩者要做的事便是先吸了同色的珠（按C掣），然後再按B掣





在遊戲之中，玩者所消去的珠便會直接地轉移到對手那裏。遊戲之中共有4種不同顏色的珠，而每種珠也有一種專門的「魔法珠」，作用是去同色的珠，這樣便會很易做到「連鎖」。不過，以這故事模式而言，能夠殺敵才是先要做的事，所以，不要做那麼多連鎖了，快打快總是比較好的。

遊戲介紹

在PlayStation的格鬥遊戲世界之中，《鬥神傳》可以説是數一數二的作品，然而，利用《鬥神傳》內的人物來玩PUZ遊戲又會是怎樣的境況呢？大家不用再想下去了，因為TAKARA已預定在97年6月推出《鬥神傳》首隻的PUZ遊戲，遊戲名字便是《PUZZLE ARENA鬥神傳》。直至現在，《鬥神傳》的遊戲已分別於PlayStation和SEGA SATURN推出過了，不過，始終是在PlayStation上的較多，遊戲分別有《鬥神傳》、《鬥神傳 2》、《鬥神傳 2 PLUS》、《鬥神傳 3》、《鬥神傳 S》和《鬥神傳URA》(其實還有一隻是叫《Q版鬥神傳》的)，而在《PUZZLE ARENA鬥神傳》之中出現的人物分別是取材自《鬥神傳》、《鬥神傳 3》和《鬥神傳URA》會出場的人物分別有「EIJI」、「KAYIN」、「TRACY」、「SOFIA」、「CHAOS」、「DUKE」、「ELLIS」、「RIPPER」(《鬥神傳 URA中的新人物》)、「VAMILION」(《鬥神傳 3中的造型》)、「藤雫」(《鬥神傳 3中的新人物》)和「隱藏人物」。

鬥神傳



製造商：TAKARA
發售日期：預定6月發售
售價：5800日圓
記憶：未定

PUZZLEARENA





遊戲方法

《PUZZLE ARENA鬥神傳》這PUZ遊戲的玩法其實和其他同類遊戲差不多，首先是基本的遊戲方法：玩者進入遊戲之後，先選擇自己喜愛的人物，然後便會進入遊戲畫面之中，在遊戲畫面之上，玩者會見到兩個一組的鬥神珠從上向下跌，玩者要按動控制器上的掣來使下降中的鬥神珠改變位置，直到跌至低部為止；然後便是將鬥神珠消去的方法：玩者只要使3個同色的鬥神珠集在一起便可以將鬥神珠法去。

當玩者消鬥神珠的同時，在對手的場中便會出現一些「邪珠」，這些「邪珠」可以説是向對手的攻擊之一，如果玩者是能夠做出連鎖的話，「邪珠」的數量便會隨之增加。如果玩者要消去這些「邪珠」的話，便要靠一種叫「SOUL BOMB珠」的東西了，有了這種珠，不論是「鬥神珠」又或是「邪珠」也可以消去的了。「SOUL BOMB珠」的用途是將與它同色的「鬥神珠」消去，而如果這時能做出連鎖的話，就可以連「邪珠」也一同消去。

PUZ遊戲也有「一擊必殺」？

就一般的PUZ遊戲而論，只要消多一些的磚，便可以為對手帶來更大的危機，不過，在《PUZZLE ARENA鬥神傳》之中，就算玩者是處於任何的劣勢之下，依然有反敗為勝的可能，因為在《PUZZLE ARENA鬥神傳》之中加入了「一擊必殺掣」！

在格鬥遊戲之中，玩者也很清楚有一種「怒能源BAR」的東西，而在《PUZZLE ARENA鬥神傳》之中亦同樣存在着這樣的東西，亦因為有了這種東西，玩者才可以有反敗為勝的機會。每當玩者將珠消去的時候，這「能源BAR」便會漸漸的增加，當「能源BAR」滿了之後，便可以向對手拖以「致命一擊」！

遊戲特色

在《PUZZLE ARENA鬥神傳》這遊戲之中，玩者除了可以享受到玩PUZ的樂趣之外，更可以看到《鬥神傳》內各人物的「精采演出」呢！在遊戲進行中，各人物會因應珠的數目而改變其表情，當然，如果自己一方的珠太多的話，表情便會變得非常痛苦，不過，如果對手中了自己重擊之時，玩者當然會是非常得意和高興。

而對於有玩過《鬥神傳》的機迷們便更加會在這遊戲之中得到另一種的樂趣，因為在遊戲之中玩者會聽到遊戲中的人所發出的聲音，非常傳神，當然，説話之中少不了該人物使用的招式呢！





在PS上繼續大冒險吧！

就在第23期的《GAME PLAYER》中，筆者曾介紹過一隻名為《大冒險》的SRPG。但此遊戲在本編輯部的風評可不是太高。(但最近神之黃昏哥哥說這是一隻不錯的遊戲)但無論如何，這隻遊戲的PLAYSTATION終於推出了。並命名為《大冒險 DELUXE》。那麼，SATURN跟PLAYSTATION版之間又有甚麼分別呢？PLAYSTATION版又是否能將SATURN版中不足的地方填補過來呢？

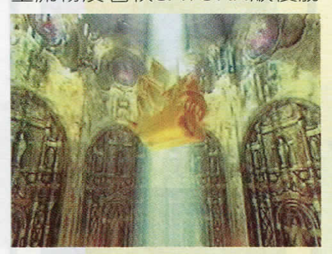
由於這隻《大冒險 DELUXE》只不過是《大冒險》的PLAYSTATION版，故此其基本的故事呀、人物、EVENT等東西都是跟SATURN沒有分別的。所以若果玩者曾攻略過SATURN版的話，再攻略這隻PLAYSTATION是可以來個得心應手的。(唔，那當然要玩者有一個不差的記性啦)不過除了這些外，整個遊戲也有一個頗大的改動，而且可以說是除了基本故事外，整個遊戲也被重新製作過！！那究竟它們之間又有甚麼分別呢？現在就讓筆者來個例點介紹吧。



文：小健健

重新製作的CG MOVIE

在SATURN版中，已加插了一些CG動畫在內，使遊戲更為豐富。但無礙，SATURN版的CG動畫就較為粗糙，而且多邊形數及格數亦較少。但來到PLAYSTATION，不知是PLAYSTATION的功能還是其他原因，遊戲內的CG動畫明顯地精細了，而且全部是重新製作的！！故此不論在色彩、分鏡、以至流暢度也較SATURN版優勝。






地圖畫面之改進

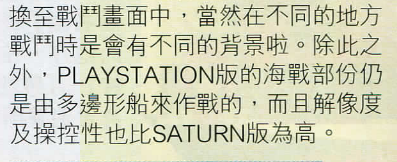
無可否認，由於SATURN版的地圖畫面過於簡單，故要說是一個次世界遊戲中出現的話，可說是不合格的。然而來到了PLAYSTATION，所有地圖也是重新繪製，而且不論在層次感及顏色數量來說，也是比前作優勝。唔，可以說是來到超級任天堂遊戲應有的水平。



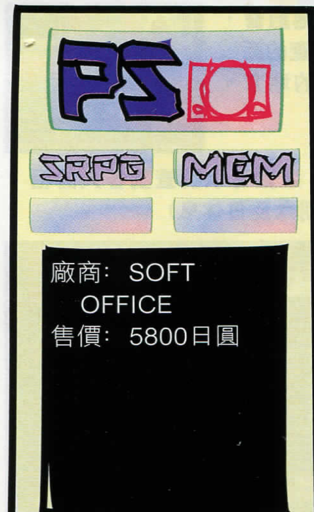


戰鬥畫面的改進

在SATURN版中，當玩者在地圖上遇到敵人的話，其畫面就只會像《DRAGON QUEST》般，直接在地圖畫面上出現敵人及指令畫面。唔，簡單來說，即是「沒有戰鬥背景畫面」！！而來到了PLAYSTATION版，當玩者遇見敵人時，就像其他RPG般是會切換至戰鬥畫面中，當然在不同的地方戰鬥時是會有不同的背景啦。除此之外，PLAYSTATION版的海戰部份仍是由多邊形船來作戰的，而且解像度及操控性也比SATURN版為高。







重新繪畫的硬照

當玩者入到一些商店時，電腦是會以一張硬照顯示之。然而在PLAYSTATION中，這些硬照也是重新繪畫的，而且其解像度也是比SATURN版略高。





異色戀愛模擬遊戲的延續

各位讀者有否記起在《遊戲誌》第二十二期中曾經介絡過此遊戲的第一集呢？這一個戀愛模擬遊戲對於男性的玩者來說可能會比較抗拒，因為此遊戲主要是以女性的身份去追求男性及要鍛練自已，令自已成為一位女王。而今集的《ANGELIQUE SPECIAL 2》與上一集《ANGELIQUE SPECIAL》的操控方法是一樣。



故事背景

今集既然是上一集的延續，那上一集的人物當然也會出場。故事是講述上一集的主角成為了天界的女王，而她的對手羅莎莉亞則成為了她的助手。有一天，一位少女從天上接收了一枚會發光的球體，而這球體的中心有一隻很可愛的生物，被稱為「聖獸」，這種球體共有兩個，分別為藍色及紅色，至於接收了球體的兩個女子就是下任天界女王的侯補者。





遊戲目的

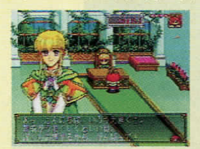
遊戲目的當然又是玩者控制一位女子，在聖地內與其他的守護聖交往，並且拜托他們每天將力量注入聖獸內，令牠慢慢成長。

遊戲特色

今集與上一集的最大分別就是取消了對手的房間，反而設置了一個名為「學藝館」的地方，在這處可以提高玩者控掣女子的「精神」、「感性」及「品位」三項，當然每訓練一次亦要消費兩格的體力。

遊戲中出現之地方

1. 主角的房間：此處除了作SAVE及LOAD的指令外，亦會有育成進度表、道具管理等……多項的選擇。

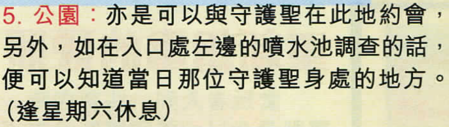


2. 聖殿：在平日，可以來此地與守護聖和現任女王助手傾談，另外可以要求守護聖提供力量給聖獸。（逢星期六休息）

3. 森林之湖：假日可以與守護聖在此地約會。（逢星期六休息）



4. 學藝館：可以提高玩者的「精神」、「感性」及「品位」的地方。（逢星期六休息）



5. 公園：亦是可以與守護聖在此地約會，另外，如在入口處左邊的噴水池調查的話，便可以知道當日那位守護聖身處的地方。（逢星期六休息）



6. 占卜館：這處可以調查到各人的相性。（逢星期六及日休息）



7. 王立研究院：這處是調查現在聖獸的培育狀況。（逢星期日休息





文：小健健

遊戲日本史
革命兒—織田信長



廠商：光榮
售價：5800日圓

一隻集教育與娛樂的SLG.！！

大部份由「光榮」製作的SLG，都有一個共通點，就是有濃厚的歷史的色彩。好像《三國志英傑傳》、《三國志孔明傳》、甚至是《提督的決斷》等等。但大家又有沒有想過可以在這些遊戲內學習到真正的歷史呢？最近「光榮」就推出了一隻名為《遊戲日本史 革命兒—織田信長》的SLG。比較特別的是，此GAME除了可像一般SLG.般可玩戰棋外，遊戲中更非常着重交代歷史，而且是以動畫及文字很去交代之，務求令玩者可在遊戲過程中得到一些關於日本歷史的資料。但玩者可不要以為這只是一隻遊戲，其歷史資料可會是不大準確，相反，開發者為了此GAME內的故事盡量與現實接近，就收集了大量關於織田信長的資料。所以玩者不當它是正統的歷史書看也好，此GAME也不失為一個有一定可觀性的參考資料。但，這又會是一隻怎麼樣的遊戲呢？就讓筆者作一個簡單介紹吧。

遊戲中使用的動畫畫面



遊戲進程

唔，剛才也說過這是一隻着重歷史交代的SLG來，但在遊戲中又怎可交代歷史呢？原來在每版戰鬥之間，電腦也會以播片形式交代了在兩個戰鬥之間的歷史背景，而且也頗為詳盡。而玩者除了可以在動畫片段中吸收這些資訊外，更可在播片圖中按下「TEXT」及「DATABASE」指令，令電腦轉以文字來交代故事及解釋歷史中各KEY WORD的意思。而且此GAME就好像一些章回小說一樣，再每一章每一節又有其副題，更可讓玩者翻閱曾經看過的歷史，就像查看歷史書本般方便。而當這些動畫播放過後，電腦便會自動砌換至戰鬥畫面。

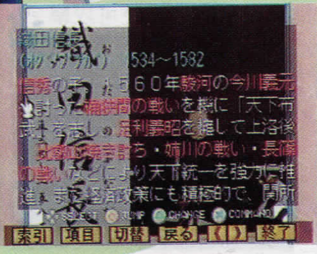




非常豐富的資料







戰鬥系統簡介

基本上這隻遊戲的戰鬥系統是跟其他「光榮」推出的歷史係SLG差不多。玩者都是像奕棋般操控着那些將軍，再依照他們的移動力去派遣他們跟敵軍作戰，再以滿足勝利條件為遊戲目的。系統可說是頗為簡單。而玩者有點要注意的，就是將軍所持的兵數就相等於其HP，若果持兵數版扣至0的話，該將軍就會立即撤退。另外，有一些將軍是可以使用「策略」這指令。而「策略」共有三種，分別是「火計」、「落石」及「混亂」。而使用「策略」的好處就是不給敵人反擊的機會，又可給敵人一定的傷害。







DARK HUNTER ~上 異次元學園~

不懂日語也可進行

以製作陣來說，《DARK HUNTER》可是一隻來頭絕不簡單的遊戲，原作者栗木薰是著名小說家，劇本由冠木新市擔任，人物設計由著名漫畫畫家上條淳士負責，以冒險遊戲來說絕對是信心保證。此外由於遊戲更是一隻以教育英語為最終目標的冒險遊戲，因此更由教援級人馬町田喜義監修英語對白，故不論是娛樂及學習方面也能兼顧到。另一方面亦因遊戲以英語進行而令本地玩家無形中撇除了語言上的障礙，故冒險遊戲的愛好者可要留意了。



學習模式



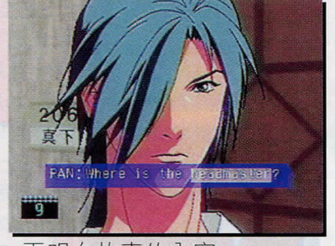
由於遊戲的最大目標是令玩家於遊樂中學習英語，故平常時是處於話劇模式中，但當玩者遇上不明白的對白時便可按×鍵切換到學習模式中。而於學習模式中，玩者便可以記憶卡貯存或讀取遊戲的進度，此外亦可選擇遊戲以英語或日語進行。

日英對照



同於學習模式中，玩者是可選擇觀看當時或之前的對白，而且更可以字幕形式處理，從而令玩者更清楚故事內容外可同時明白到英語的使用。不過對於本地玩家來說，以上的方法可是令遊戲變成一隻以英語進行的遊戲，同時有日語底子的讀者更可以此更明白日語的運用。

字幕選擇



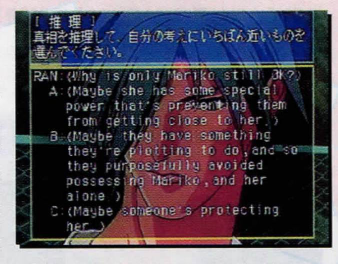
如果閣下發覺自己的英語聽力不足以應付遊戲的對白，那麼便可先進入學習模式，之後便先選看對白，令字幕出現於畫面，跟着保持這狀態再進入話劇模式便可令故事進行時同時出現人物的對白字幕，從而打破語言障礙，更明白故事的內容。

三個相連的故事



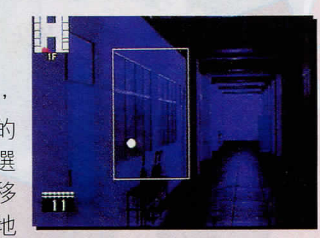
於進入遊戲後，玩者便會進入序章，序章的內容主要是交待故事的背景及各人物的身份。當完成序章後，玩者便要從三名主角中選擇一名操控，而目的其實便是選擇進入那一部份的故事，雖然三名主角也因不同的原因捲入事件，但最終目標也是一樣——解開慈現學園之謎。

重要的推理



說得是冒險遊戲，遊戲中玩者當然會遇上因應環境而要作出推理的場面吧，而這亦是直接影響到最後能否得到足夠線索及證據解決事件的重要途徑之一。至於在推理畫面中，玩者便可將游標指到「E」及「J」項中選擇以日語或英語觀看問題及答案選項。

調查畫面

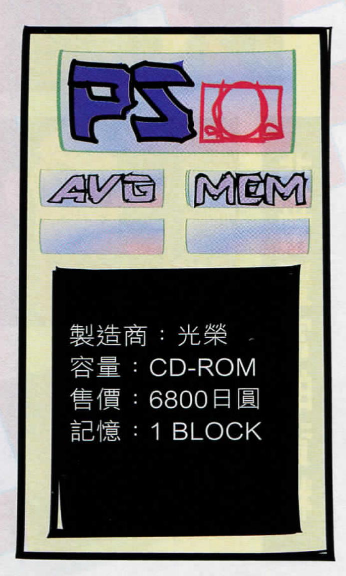


除於文字及對答中作推理外，調查週遭環境找尋線索亦是必需的一環。於調查畫面中，玩者便可選擇查看四周各物件或向任何一方移動，同時在移動後畫面左上方的地圖更看顯示出曾到過的地點及當時人物所在的位置。

戰鬥畫面

遊戲中，於調查畫面中玩者通常也會找到一些重要的線索，同時亦會因此遇上一些向人物襲擊的異生物。這時，畫面便會切換到戰鬥畫面中。至於在戰鬥畫面中，上方的便是敵人的HP，下方的便是人物的HP，玩者只要以方向桿將拳頭形游標移動到目標處及按○鈕便可攻擊。





製造商：光榮
容量：CD-ROM
售價：6800日圓
記憶：1 BLOCK

經典重現！

STREET FIGHTER COLLECTION（暫稱）

BY：ZAC



重溫經典作品

當年CAPCOM旗下的《STREET FIGHTER》帶領大家進入一個格鬥遊戲的新紀元，這是一個經典。現在，CAPCOM宣報會將《STREET FIGHTER》系列中三個最有代表性的遊戲移植到SS及PS，這實在是令人興奮的消息！

第三個作品是？

雖然日本方面仍未公布，但據美國方面的消息，第三個作品極有可能是《STREET FIGHTER ZERO II ALPHA》（1996年9月作品）。為甚麼呢？可能是因為這個作品是「殺意隆」堂堂正正地登場的第一作，而這作品中亦首次加入了「SURVIVAL MODE」、「DRAMATIC MODE」及「真•豪鬼MODE」這幾個新模式，這些都可謂《STREET FIGHTER》史上一大突破。至於實情是怎樣，只要有關方面有一新消息，本誌定當第一時間報導。



■極有挑戰性的SURVIVAL MODE（圖為街機畫面）



■「殺意隆」出現（圖為街機畫面）！



■亦可用回舊版人物（圖為街機畫面）



■可怕的真•豪鬼（圖為街機畫面）

會有甚麼作品？

據CAPCOM方面透露，這個《STREET FIGHTER COLLECTION》（暫稱）中，是包括了三個《STREET FIGHTER》系列中最有代表性的遊戲。其中已公布了的兩個作品，分別是《SUPER STREET FIGHTER II～THE NEW CHALLENGERS～》（1993年9月作品）及《SUPER STREET FIGHTER II X～GRAND MASTER CHALLENGE～》（1994年3月作品）。至於第三個作品是甚麼，到截稿前有關方面仍未作出公布。

為甚麼會是這兩個作品？

先說《SUPER STREET FIGHTER II～THE NEW CHALLENGERS～》。這作品雖說仍是《STREET FIGHTER II》的改版，但已和原本的相距甚遠了。可使用人數已增至16人，而這亦是CAMMY、DEE JAY、T.HAWK及飛龍的「出道之作」。當時有某些機友更當此作是《STREET FIGHTER III》來看待哩！而《SUPER STREET FIGHTER II X～GRAND MASTER CHALLENGE～》則被視為「《SUPER STREET FIGHTER》的改版」。這一作品除了是豪鬼以隱藏人物身分初次出場之外，更是第一次加入SUPER COMBO、受身等新系統，是《STREET FIGHTER》系列中值得紀念的一個作品。而這作品到現時為此，也只是曾移植到3DO，並未移植過到其它機種，所以今次移植到SS及PS是一件好事。



■豪鬼初登場（SUPER STREET FIGHTER II X）

■首次加入 SUPER COMBO



■人物增至16人（圖為街機畫面）

WARA ² WARS

激鬥！大軍團BATTLE

文：小健健

大堆頭SLG.登場！！

曾經何時，SEGA於SATURN推出一隻名為《DRAGON FORCE》的SLG.，而此GAME的大其中一個賣點，就是可以在同一場戰鬥中出現超過百多人的士兵作互相斬殺。而現在一隻名為《WARA ² WARS激鬥！大軍團BATTLE》的SLG.是擁有相同的賣點。當然，此GAME還有其他過人之處啦。

100人VS 100人！！

當兩軍在AREA MAP相遇後，便會轉換成戰鬥畫面。而每軍最多可配至100名士兵，即合供可容納200人在內混戰。然而除了人數外，地形及兵士的LEVEL也會左右戰鬥的結果。

各軍團的守護靈

原來在這遊戲內，每對軍團也有其守護靈的，而且一使用到守護靈可會給敵軍頗大的殺傷力。而在這裏的守護靈可謂各適其式，有個是大土偶、又有個是大樹熊，以投落硬殼果為攻擊……。



卡之系統：

在這遊戲中，「卡」可是擁有一個舉足輕重的地位。在每TURN之前，玩者可從商人中購入「卡」這東西。而卡供分三種，分別是在AREA MAP畫面使用的「特殊卡」、在戰鬥前使用的「陣形卡」及戰鬥中使用的「戰鬥卡」。當然，若卡的效果越大，價錢就會越貴啦。





本文圖片均為開發中畫

DUNGEONS & DRAGONS (暫稱) COLLECTION

D & D重現江湖！

BY：ZAC

＊：圖為開發中畫面

CAPCOM旗下又一經典系列



如果說《STREET FIGHTER》系列是CAPCOM改寫格鬥遊戲歷史的經典系列的話，那便不可不提CAPCOM於1994年1月所推出的一隻遊戲，這遊戲及其續編，對日後的動作遊戲，影响深遠。這便是《DUNGEONS & DRAGONS～TOWER OF DOOM～》(簡稱《D & D》)了。未知大家可有記起？

終於移植



自《D & D》於街機中推出後，一眾機友都趨之若鶩。何解？因為遊戲本身十分精彩。以CAPCOM的技術而言，其旗下的動作遊戲之成績大家有目共睹(如：《FINAL FIGHT》、《三國誌》等)，再加上此遊戲中加入了RPG遊戲的元素，如昇LEVEL、魔法等，令不論RPG迷或動作遊戲迷都玩得十分高興。有見及此，CAPCOM便於96年2月推出了這系列的第二集，《DUNGEONS & DRAGONS～SHADOW OVER MYSTARA～》(簡稱《D & D 2》)，除了畫面精細了以外，更增多了「分差路」、人物、魔法種類、道具種類等，令《D & D 2》的成績比上一集更優勝。而《D & D 2》的設定，比上一集更接近RPG的正統設定，所以那些RPG迷玩得更為投入。但唯一可惜的是，《D & D》系列從未移植到任何家用機種。現在CAPCOM公布會將此系列及《STREET FIGHTER》系列同時移植到PlayStation及SATURN，並稱為《DUNGEONS & DRAGONS COLLECTION》及《STREET FIGHTER COLLECTION》，實在是一個令人雀躍的消息。

故事簡介

《D & D》系列的故事，主要是圍繞玩者及其同伴們與偉大君王——惡龍辛之間的鬥爭。SIN一向有支配格多利國的野心，於是他便侵略戴洛堅共和國，開始實行他的計劃。表面上，他的手下艾力•狄蒙斯是戴洛堅共和國的領導人，但這只不過是他計劃的一小部分。玩者及同伴們，在偶然的情況下，被捲入這件事情之中，為了正義，玩者等人便踏上與惡龍辛對抗之路……



何時會推出？

CAPCOM只是公布會將這個系列移植到PlayStation及SATURN，但發售日、售價、推出形式等則仍未公布。雖發售日等暫時仍未作實，但相信這是一個絕對值得期待的遊戲。如果有進一步的消息，本誌一定以第一時間向各位讀友報導，敬請留意。



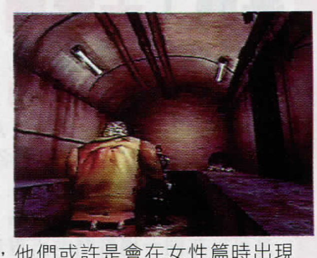
製造商：CAPCOM
發售日期：未定
售價：未定
容量：CD-ROM

生化危機II BIOHAZARD 2

就如今期本刊在《STREET FAXER II'》所提到的，CAPCOM受期待的新作《生化危機II BIO HAZARD II》的發售日期又再度延遲，而據外國的消息報道，最快也要到98年春才能推出，不過我們卻仍然得到了由CAPCOM提供的最新開發中畫面向大家介紹。



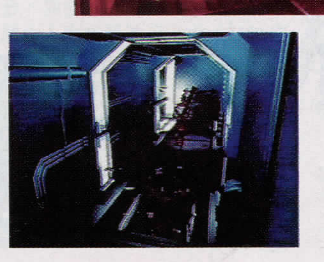
在之前本刊的介紹中，我們亦曾經提過這遊戲會像上集一樣分為男性篇及女性篇的，不過在最近公開的新資料中，卻得知這集還會在兩篇之中加入一種互相影響的新系統，簡單來說，這就是你在男性篇之中的行動，會影響到你之後玩女性篇時的內容，女性篇的行動亦同樣會影響男性篇的部分。據現時的估計，在男性篇中若成功救回某些市民的話，他們或許是會在女性篇時出現向你提供情報或道具的。



由於這一集的故事比上集更大規模，CAPCOM亦已決定會以雙CD的形式來推出，到底這一集能否像上作一樣給大家一個驚喜呢？



製造商：CAPCOM
發售日：98年春
售價：未定
容量：CD-ROM×2







鳴謝：CAPCOM ASIA CO.,LTD.

ROCKMAN SUPER ADVENTURE

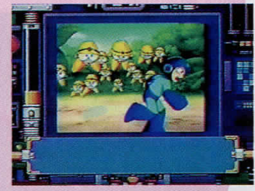
ROCKMAN系列最新作！！

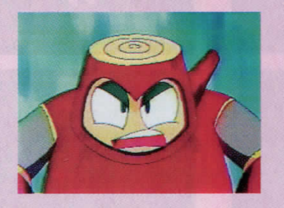


自紅白機第一隻ROCKMAN遊戲推出後，整個系列也供給各玩者有無限挑戰的橫向動作遊戲，再加上抵死趣怪的人物造型，於市場內吸納了好一些支持者。然而最近，CAPCOM好像想將《RACKMAN》系列的遊戲類型擴闊，例如最近在PLAYSTATION推出的賽車遊戲《RACKMAN BATTLE & CHASE》便是一個好例子。另外一方面，CAPCOM正開發一隻名為《ROCKMAN SUPER ADVENTURE》的AVG.在PS及SS上，而且就動用了3枚組CD的大容量！！

唔，在已發表的遊戲畫面內，遊戲內容就有很多部份是用播片此方式來表現，所以這會是一隻主要以播片來交代劇情的AVG.。而且以3隻CD的容量，所載的片量也會不少。另外，在遊戲中也會出現一些3D SHOOTING的畫面。故此，這也會是一隻集給了較多其他遊戲元素的AVG來。









PS SS

AVG

廠商：CAPCOM
發售日：未定
售價：未定
容量：CD-ROM 3枚

用答問方法創出虹色町的奇跡！

虹色町的奇跡

文：小健健



曾經何時，本港的電子耍樂中心曾出現個一隻名為《宿題365日》的遊戲，而這個遊戲的玩法，就是要玩者以多項選擇題的方式，從四個答案中揀選一個來解答電腦給你的問題。而且遊戲內所存的題目數目是多得令人吃驚的。然而就在去年，CAPCOM曾經推出一個一隻大同少異的業務用遊戲，這就是《虹色町的奇跡》。而且在6月更會將它移植到PS及SS上。









基於香港人大都不懂日文，而此GAME又沒有中文版，所以此遊戲是沒有流入本港的業務用市場中。剛才也講過，此GAME與之前出現的《宿題365日》是擁有着非常接近的玩法，而它們之間最大的分別，就是在《虹色町的奇跡》中可有大量美少女作商業元素！！而且《虹色町的奇跡》中的問題有好一些也是跟日本漫動畫、電子遊戲機有關。如有問題問「《究極超人R》中的主角是屬於哪一個部門的呢？」又有問題問「在《STREET FIGHTER ZERO》中泰王撒加胸口的傷是誰剮出來的呢？」有這些較軟性的問題，實令遊戲的趣味增加不少。







PS SS

ETC

廠商：CAPCOM
預定發售日：6月
售價：5800日圓
容量：CD-ROM



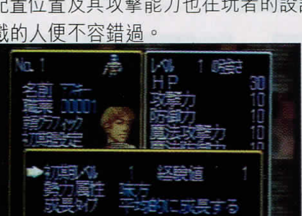
一起去創造一個屬於自己的遊戲
S · RPG創作室

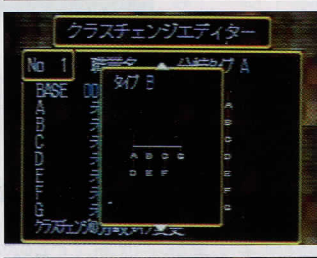
完美的勝利，悲慘的結局，全由你控制。

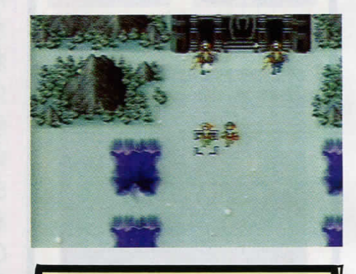
繼《RPG創作室》之後，ASCII再為各位喜歡遊戲創作的玩者推出另一個的遊戲，就是《S · RPG創作室》。遊戲的特色是不單只是遊戲中的故事可以由玩者創作外，連出場人物及戰鬥版面也可以由玩者一手一腳地鋪砌出來。在人物方面，可以由玩者設計的有：主角樣貌、初期能力值、人物屬性、所屬職業外，甚至連主角升級的方法也在設計範圍之內。至於在戰鬥版面方面，除了本身的地圖畫面可以設計外，戰鬥畫面中主角所用之魔法PATTERN、敵人攻擊時之動作，以至版面中敵人的配置位置及其攻擊能力也在玩者的設計範圍之內，因此喜歡S · RPG及自行設計遊戲的人便不容錯過。




製造商：ASCII
發售日：未定
價格：5800日圓
容量：CD-ROM







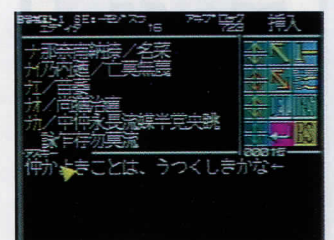

科幻、懸驚嚇故事任由你創造
音樂小說創作室2

出色的作品，由此處開始。

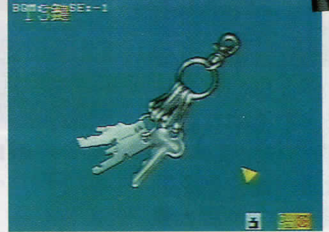
1996年5月31日，ASCII在超任推出了《音樂小說創作室》，經過了大約一年的時間後，終於決定在次世代機種上推出《音樂小說創作室2》。這個遊戲對於香港的機迷來說會比較陌生，皆因這類遊戲在香港是不可能流行的。今集由於在次世代機種上推出，而所用的媒體是CD-ROM，因此在內容方面當然會比上一集大為提升。在可設計的地方方面，除了有預設的畫面外，更可在畫面上做手腳，例如將畫面的光度改變，令人有一種提心吊膽的感覺；另外，關鍵道具之設定及出場人物的姿勢也在設計範圍之內；第三，就是任何小說必有的對白創作，對白的字形及顏色也可隨玩者的喜好而隨意改變；最後一項，就是玩者可以在出場人物的身上作出一些特別效果，如：像鬼魂一般的從畫面上消失得無影無蹤。喜歡創作小說的玩者不妨一試，這可能會成為你的成名作品。



製造商：ASCII
發售日：未定
價格：5800日圓
容量：CD-ROM









尊賣新聞

《新世紀 EVANGELION》電影版——「DEATH AND REBIRTH」

精品系列

JACKET


前


後

T-SHIRT





《心跳回憶》精品系列


《心跳回憶》SCREEN SAVER 集 VOL.3

隨意畫的繪具箱


藤崎詩織相片集——MESSAGE

一共十張，附送貼紙


《心跳回憶》CD 袋

可以裝12張CD


《心跳回憶》AV選擇器

四組AV器材輸入

最新 日本遊戲雜誌













ファミ通 週刊

電擊Play Station 雙週刊

電擊SEGA EX 月刊

SATURN MAGAZINE 週刊

THE Play Station 週刊

HYPER Play Station 月刊

SATURN FAN 雙週刊

Play Station MAGAZINE 雙週刊

本店有售

FEDA 2
—WHITE SURGE THE PLATOON—

只要侵略的野心還存在，戰火就一天也不會熄滅。



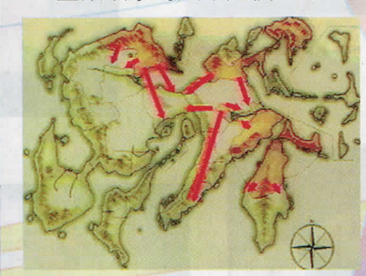
文：山寺良牙

新的戰事即將開始

故事背景



上集故事的八年之後，帝國元老院中一大勢力古魯娜里毛族（グルナレイム）突然將各自治洲「獨立體制」換成「帝國駐軍制」，結果令到與龍人族（ドラユニュート）發生權力鬥爭。另一方的亞魯吉底亞共和國（アルカディア）又正因為這問題而發生內亂，並分成東西兩個陣營。而在東面陣營中有一隊名為白浪（ホワイト=サージ）的海軍特殊部隊被軍方調去執行另一個任務，究竟這隊只有五人的部會否成為大戰的導火線呢？





地方

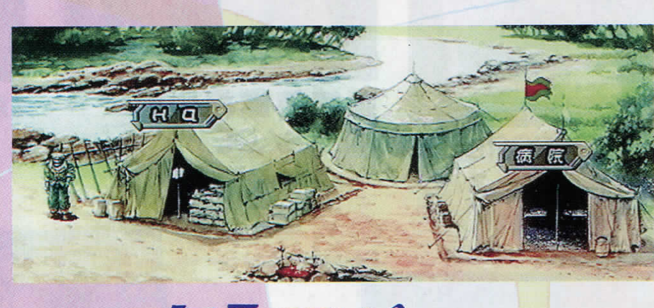
首先介紹一下出戰前的軍營。

太坦II（タイタンII）：這處其實是出陣的地方，但是若玩者沒先到總部聽取作戰內容及出陣裝備不適合（打室內戰用騎兵裝備）的話便會不獲通過。

HQ：HEAD QUARTER的略寫，即是總部的意思，內裏可以聽取作戰內容、改變作戰裝備及記錄進度。

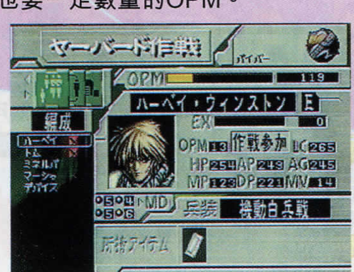
營火（たき火）及兵舍：這處除了可以與隊友談話和討論戰術技巧外，有時也可能會獲得新的裝備。

病院：於戰事中受傷（HP 0）的隊友會被送來此處。受傷的隊員會根據受傷的程度而需要不同的日數回服，而且回復也要一定數量的OPM。



PS
SLG
MEM

製造商：YANOMAN
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：2 BLOCK



何為 OPM？

OPM（OPERATION MERIT——任務功績分）是今集新的設定，是用來代替金錢及評價，在每一次完成任務時均會得到（當然任務失敗或徹退是沒有的），隊員在每次出陣、裝備另一裝備、道具及入院時也會消耗這些分數，而這分數亦會影響軍方對隊伍的評價。

負傷程度與相對康復時間

負傷程度	所須康復時間
重傷三	五日
重傷二	四日
重傷一	三日
輕傷二	二日
輕傷一	一日

戰爭即將爆發，請各位進入備戰狀態。

開戰前請留意，就是主角哈比·雲斯頓（ハーベイ·ウィンストン）及湯姆·活多蘭（トム·ウッドランド）是不能死去的，一死掉便會立刻GAME OVER。

SECTION 1

一天白浪隊收到了由上級下來的命令，要去破壞「拉魯巴的封印」，可是各人也知道若果一破壞這封印的話會令戰爭一觸即發，可是這是軍部上級的命令，又不能不做，只好「硬着頭皮頂硬上囉」。

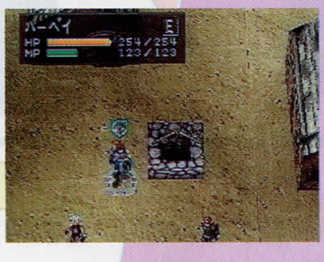
BATTLE #01

也巴度作戰——第一幕

過版條件：在所有民家被放火之前將三隻幪臉人消滅

所得OPM：順應過版條件——80／ 敵人全滅——50

攻略技巧：首先全隊向井旁集合，之後將敵人引下來，在敵人下來時，必會有一至三隻敵人被上方的民家分隔成兩隊。之後，在民家的右方的敵人被你引成一推後，便一次過使用可攻擊多人的攻擊，若有任何敵人未歸西，而且又不可能使用一次攻擊多人的攻擊時，便不妨使用近距離攻擊。本版的最主要目的是將三隻幪臉人消滅，所以若你想取得更多OPM的話，無論如何也只要全殺那些幪臉人。殺其他敵人雖然也沒關係，但一定要「殺剩一隻」。



過了上一版，並於當中休息過後，各人便向下一個目標拉巴魯進發。







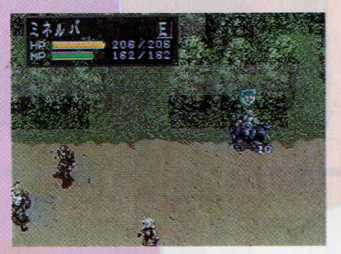
BATTLE #03

也巴度作戰——第三幕

過版條件：使哈比到達離封印的最近的地點並破壞遺跡

所得OPM：順應過版條件——100／ 敵人全滅——不可能

攻略技巧：最初會被分成兩隊（哈比一人在版面右方、其他人則在左方），其他隊員則盡量將敵人引至左方。在引敵人過來

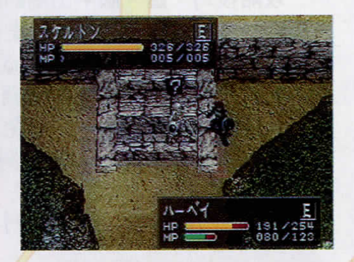


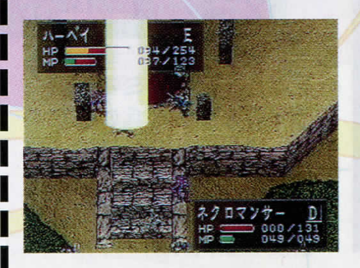


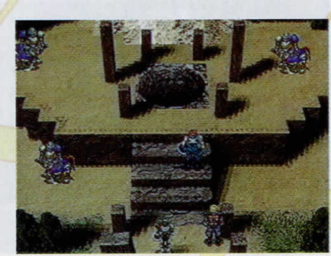
時，同時也可利用一下樹林作掩護。另外在右方的哈比可以先消滅最初已配置的幪臉人，之後再一口氣衝上石級並倚住大洞旁將駐守在上面的巫師（ウイザード）消滅。消滅後並按下待機後便會自動過版。在左方的部隊則盡量集合一起，並且在敵人進攻至射程範圍以內時，便集中火力攻擊，以求盡快將敵人消滅。

任務成功之後，隊伍與總部聯絡，除了得知隊伍被解任外，亦獲知今後的作戰將會中止及不獲增援，因此部隊便變成一個自由身的遊擊隊。由於隊伍身在異鄉，因此亦要去搶運輸工具準備回國。之後便得知敵國的武將巴杜有二個師團的軍隊在附近，於是便決定要偷襲他們並奪取運輸飛艇。











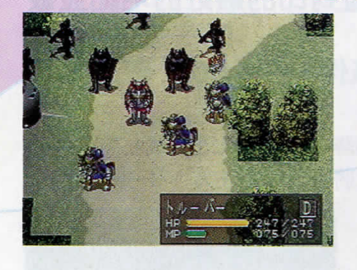
BATTLE #04

比魯加狄斯電擊作戰
過版條件：將巴杜打敗，之後搶去運輸飛艇逃脫。
所得 OPM：順應過版條件——×／ 敵人全滅——不可能

攻略技巧：這一版要順應過版條件是絕不可能。這一版的唯一的技巧就是，若隊伍不移動至一定範圍內，敵軍便絲毫不動，當敵人進入射程的範圍後，便要盡快攻擊。此版中最為要注意的敵人就是弓箭隊，他們攻擊範圍大而且威力也不少，所以要盡快將先頭的騎兵隊消滅，再集中火力向弓箭隊攻擊。而這版之目的就是要打至巴杜走下來，讓他用超勁LASER將自軍全員打敗。但在這時千萬不要按下RESET，因為這是故事的發展。

被巴杜打敗後，便被帶至皮魯加他斯公國。







SECTION 2

隊伍後來被關在查問房，之後哈巴便向巴杜提出條件。若果能勝出模擬戰鬥的話，便不用派至戰俘營而且可以加入皮魯加他斯公國的特種部隊。於是模擬戰便立刻開始。

BATTLE #01

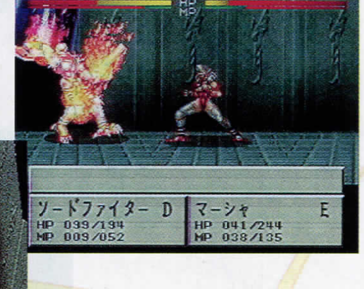
打斯・尼沙魯作戰——第一幕（室內戰）
過版條件：將所有敵人全數消滅
所得 OPM：順應過版條件或敵人全滅——100

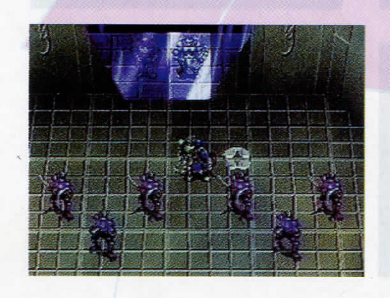
攻略技巧：這一版中出場的敵人只有七隻，而最為麻煩的就只有位於最後的騎兵。方法就是先將隊伍集合讓敵人走過來，然後再用大範圍攻擊武器將他們逐批擊倒。若有任何受傷比較種的隊員，便要將他／她移動至後防，避免被擊倒。因為此版有任何一人被擊倒的話也算戰敗。

打完室內戰後，便會進行室外戰。但在開始前，請先將米尼路巴・拉蘭（ミネルバ・ライラッン）的兵裝由原本的「機動親衛兵」換回「超獸騎乘兵」，因為在室外戰時，她的攻擊及移動力會有極度明顯的分別。









BATTLE #02

打斯・尼沙魯作戰——第二幕（室外戰）
過版條件：任何一位隊員能夠到達敵方的軍旗旁並搶去軍旗
所得OPM：順應過版條件——100／ 敵人全滅——×



攻略技巧：首先在軍營中每人分配一份回復體力的藥以備不時之需。之後便進入戰鬥狀態，這版的技巧就是將隊伍分成上下兩份，並盡量用最遠的行程。當走至接近版圖中間時，便利用前方的針山作掩護。當有任何敵人進入隊員的移動攻擊範圍內便要立刻攻擊，但攻擊後便要立刻逃跑，否則便會被從後而上的弓箭手攻擊。另外敵人被引了過來後便要盡快消滅，當然亦要好好地利用大範圍攻擊。基本上，在軍旗附近的二隻巫師是不會移動的，當自軍接近時才會展開攻擊，但他們的防禦力不高，很容易便會被消滅。最後一題，就是千萬不可將敵人全滅，否則便不能取得OPM。



過了此版後，自軍便會派至前線的99混合部隊作戰，另外隊員由五名增至七名。而第一項任務就是要奪取敵人的機場，以便取得飛空艇。





BATTLE #03

撒馬尼斯作戰——第一幕
過版條件：於皮魯加他斯公國（不能控制的友軍）消滅之前抵達航空管制塔的正門
所得OPM：順應過版條件——120／ 敵人全滅——80



攻略技巧：一開始時，友軍便已分成三隊作戰，在左上角及右方的那隊大可不用理會，但最先要處置的就是在自軍前面的敵軍及友軍，這處一定要將敵軍消滅，否則，任務失敗的機會便會很大。另外，這版有一隻頗為麻煩的敵人，就是會幫敵人補充體力的菲斯（フィクス），雖然防禦力弱，但一幫敵人補充體力的話便大事不妙。將位於正面的敵人消滅後，便全軍向右方進軍，將那邊的敵人及守在門前的兩隻敵人消滅掉後，再找隊員在門前待機便算完成此版。

將航空管制塔佔領後，大伙們便乘飛空艇向古斯伐北部山區進發，去進行下一項任務。





BATTLE #04

撤馬尼斯作戰——第二幕

過版條件：將自三人走至位於地圖下方的二個日式燈籠，或只用一人曾待機至三個燈籠的旁邊

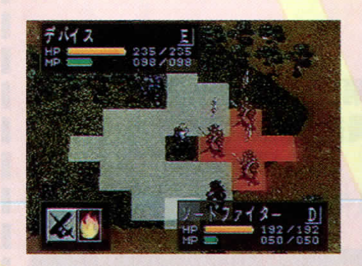
所得OPM：順應過版條件——120／ 敵人全滅——×

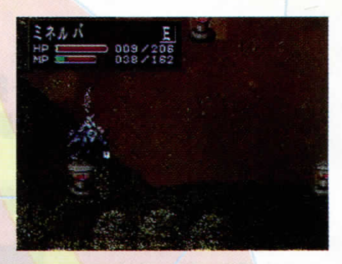
攻略技巧：這一版要盡量利用米尼路巴．拉蘭的「超獸騎乘兵」的長距離移動能力，這便能夠在最短的時間過版，因為此版打的時間越久，便會對自軍越不利，皆因這版有不少的弓兵。另外，最好全軍在移動時均進入樹林內，並盡量令敵人走成一堆，好讓能夠在使用大範圍攻擊時能夠消滅更多的敵人。第三，由今版開始，會出現放毒步兵，雖然他只能放一次招，但中了後會令好幾個TURN中毒，而且每一個TURN均會扣一次體力。

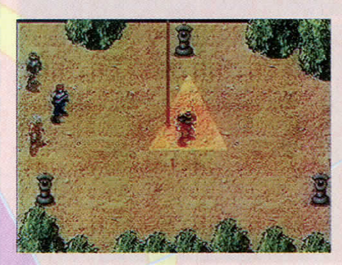
走過了三個日式燈籠後，湯姆便會從天降下，並利用念力將剩下的敵人消滅。之後便進入城內並拯救被捉去的重要軍政人物「他奧七世（タオ7世）」。













進入下一版前的極重要事項：

首先在進入下一版前一定要在此SAVE，因為接下來的兩版之間是沒有SAVE POINT的，而且又極度難玩，所以若沒有SAVE就出戰的話，被敵人打敗是很「大鑊」的，「咪話我唔預先同你講」。

BATTLE #05

撤馬尼斯作戰——第三幕

過版條件：在古斯可王（グッスカ王）「即他奧七世」到版面右上角的卷軸之前與敵人戰鬥

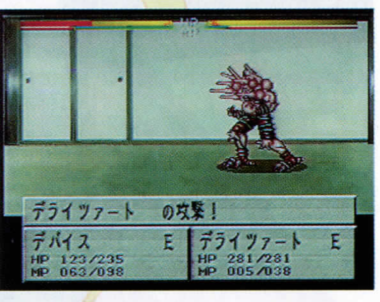
所得OPM：順應過版條件——120／ 敵人全滅——80





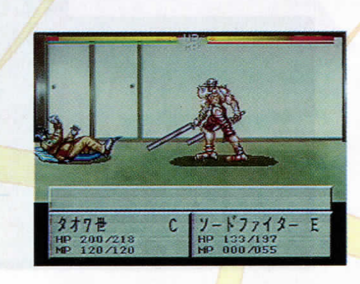
攻略技巧：首先要說明一下，古斯可王是會靠着右邊的牆移動的，所以在部隊的待機位置絕對不可以踏上他的移動路線，否則戰敗的機會會更高。另外，今版要有心理準備最少會有一人戰敗。首先讓古斯可王靠牆行，然後就全隊沿木地板向第二條樓梯，在途中要利用大範圍攻擊將一至兩隻步兵消滅掉，之後便待在那處與敵人周旋。直至古可斯王轉向「禢禢米」後便全員向後退，好讓敵人追過來，就算有機會攻擊的機會也要放棄，總之就是「走、走、走」，直至古可斯王逃至卷軸處便算完成此版。這一版由於敵人數量眾多，要敵全滅根本是不可能。而要注意的敵人有會放電的步兵，放火弓的弓兵及放毒步兵。







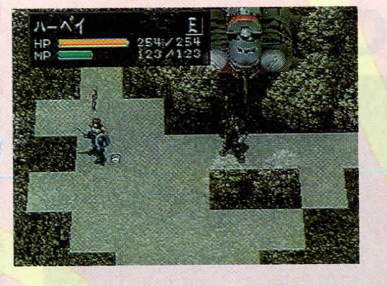
各人從卷軸處逃出後，便趕回飛空艇，此時後又有追兵，正當要起飛的時候發覺不能上升，原來飛空艇被樹「KICK」住，而清除又需時，於是哈比便要與追擊的敵人作戰。（註：NO SAVE POINT）



BATTLE #06

撒馬尼斯作戰——第四幕
過版條件：在飛空艇修理好之前與敵人交戰
所得 OPM：順應過版條件——80／ 敵人全滅——不可能

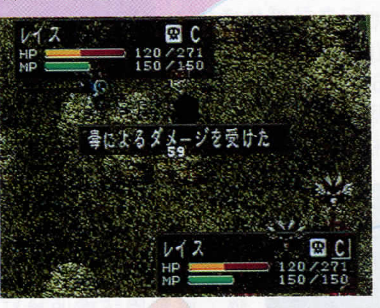
攻略技巧：在進入BATTLE #05之前，請先向哈比裝備多些回後體力的道具，並且在BATTLE #05中不使用任何道具，留着到BATTLE #06才用。今版的唯一技巧就是「三十六着，走為上着」，一直向沒有敵人的地方逃走，千萬不可以向任何敵人作出攻擊行為，否則便過不了版。就算哈比被攻擊也只是逃跑，當被攻擊至剩下大約130體力時便一定要在下一個TURN時補充體力，否則便會很容易被打倒。只要能逃走夠七個TURN，便會立刻過版。

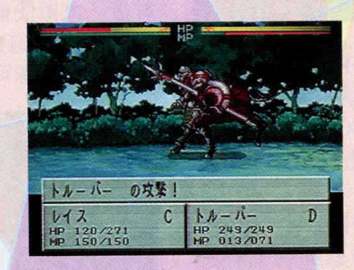






之後，湯姆將「KICK」住飛空艇的樹燒去後，便全速逃離現場，並回到營舍。

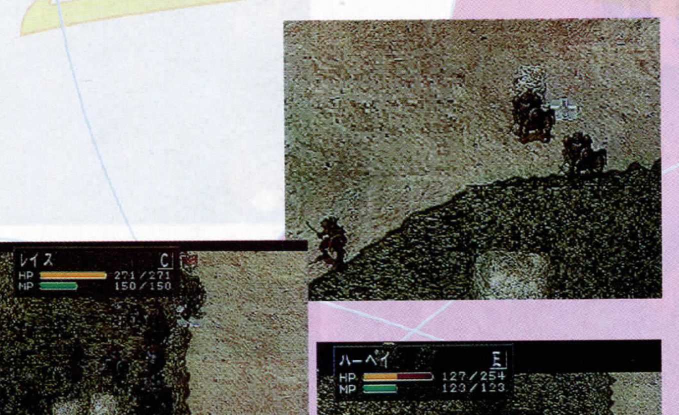






SECTION 3

為了要進軍到古里福圖，於是便派遣先頭部隊作攻擊，而這命令亦剛巧落在本隊中。



BATTLE #01

古里福圖捕縛作戰——第一幕
過版條件：將所有敵人消滅
所得 OPM：順應過版條件及敵人全滅——110

攻略技巧：由於這版比較容易，可以全員出擊來賺取經驗值。版圖方面，在起初的四至五個TURN是可以不作出任何的移動。但之後便要向左邊的樹林移動，還要集合一起，以便敵人來襲時可以一起進攻。這一版使用大範圍攻擊會比較有利，當敵人逐步進逼時，也可使用近距離攻擊。這一版只要將騎兵及弓箭兵消滅後，剩下的步兵便會很容易對付。







下期待續……！

QUOVADIS 2~惑星強襲

攻略篇~下



BY：J.J



製造商：GLAMS
價格：6800日圓
容量：CD-ROM×2

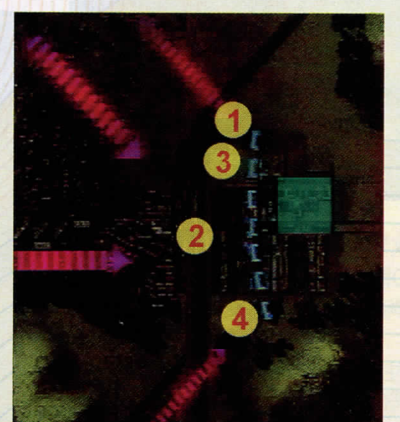






惑星 ORIG

MISSION 0



惑星戰況：惑星ORIG是由多個民族構成，而這惑星的未來亦是繫於這些民族的動向之上。現時，八惑星軍的高層正在布尼特市(PREDA CITY)與最大的中立勢力斯尼路人(SCINILE)進行同盟條約的交涉，而紅蠍子最初的任務就是負責現場的保安。



勝利條件：阻止敵人向綠色地區進軍

敗北條件：敵3機以上進入綠色地區令會談中斷時

任務內容：紅蠍子在八惑星與斯尼路人的會談中要負責都市周圍的警備。雖然與前線之間有一段距離，但GOA軍的特殊部隊及親GOA的哥索夫人游擊隊很有可能前來阻止同盟，所以是不能大意的。

戰略技巧：布陣時，可將部隊分為兩隊，其中三架守在「1」的建築物(車站？)上，其餘五架則直線排在車軌前的樹林中「2」，當戰鬥開始了約1分鐘後，敵人便會開始從左上及左方來襲，對於左上方的敵部隊，可在他們接近時派出格鬥機迎擊，而在他們的第二輪攻擊時，就最好到他們到達「3」的位置時離開建築物從後包抄，另外若左下方「4」有敵人迫近時，亦應派出格鬥機或汎用型前往作近身戰。

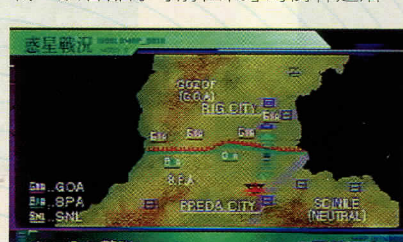
MISSION 1

惑星戰況：雖然因紅蠍子的守衛令同盟條約談判沒有出現混亂，但最後並沒有達成條約，恐怕斯尼路人將會和GOA軍直接對峙。

勝利條件：掃蕩紅色地區內之敵機，讓4機以上到達該處

任務內容：為了令和斯尼路人的同盟交涉能順利進行，因此希望能斷絕斯尼路人和GOA軍的接觸。紅蠍子要向設於斯尼路人自治區附近的GOA軍前線基地進行強襲並將之鎮壓。

戰略技巧：布陣時可設在任何位置，因為這一版在初期是不會遇上任何敵人的；開戰後，部隊可沿着「1」、「2」、「3」、「4」的路線高速移動，途中會收到戰地記者艾瑪的通訊，但這對戰事是沒有直接影響的；當來到「4」的樹林後，大概便會受到來自「6」砲火，除了利用狙擊機的遠程砲火外，亦可派格鬥機前往作近接戰。跟着部隊可前往「5」的樹林邊沿，這時可先以長程砲火消滅部份「7」的敵人，接着便可全軍向這樹林進發，再利用該處收拾紅色地區內的敵人。





MISSION 2

惑星戰況：基地鎮壓作戰成功了。紅蠍子與蠍子α會合後，要在友軍的後繼部隊到達前負責基地的防衛。

勝利條件：敵部隊之迎擊

敗北條件：敵方佔領綠色地區/ 損失揚陸艇

任務內容：為了奪回基地，敵人是很有可能前來襲擊的。奧雲、當娜及迪拉特3機正負責夜更巡邏。

暫時敵方是沒有任何動靜的。





戰略技巧：這版可以出擊的就只有「任務內容」中提及的三人，布陣時則應將他們設在「1」的樹林內；開戰後，最初並不會發現敵人的蹤影，但在約分半鐘後便會在雷達上探測到一部從未見過的機種，莉兒及西國夫亦隨即從蠍子α出發作出支援，這時可將莉兒的狙擊機移往「2」的樹林，而西國夫的汎用型則留在蠍子α旁邊「3」以防萬一；跟着GOA的新型機SHADOW便會開始出現，而駕駛者之一迪奧荷維就更是奧雲10年前的拍擋之一，由於奧雲被大總統冤枉成暗殺他的賣國賊，所以很快便展開攻擊，這時你要讓奧雲和來自左方的敵機作近接戰，其餘各機則全力迎戰另一台SHADOW，這樣，在一輪戰鬥後，迪奧荷維便會暫時撤退。







MISSION 3

惑星戰況：由於紅蠍子的突破，GOA的重要軍事據點被包圍了。這是一個改變今後戰局的大好機會。

勝利條件：掃蕩紅色地區內之敵機，讓5機以上到達該處

任務內容：今次的作戰會和友軍合作，向GOA的軍事據點進行夾擊，就如我們所見，友軍部隊會從地圖上方向敵據點進行攻擊。部隊要配合時機，將這軍事據點鎮壓。





戰略技巧：由於MISSION 0時紅蠍子與GOA的交戰中令斯尼路人受到了傷亡，他們的激進份子竟在版面開始後突然對八惑星軍宣戰，因此這一版是不能按原本的作戰內容來執行的。布陣時，應將2台格鬥機加2台汎用型設在「1」的樹林，另2台汎用型加2台狙擊機則設在「2」的樹林，當戰鬥開始後，「1」的樹林內會馬上有敵人出現，另外亦會有數台敵人從「1」的左方出現，這時可利用「2」的火力支援將這批敵人消滅，跟着可全軍高速前往「3」的樹林，這時敵人會開始空群而出，不過只要死守在樹林內應該是可以擋得住的，跟着可不妨到敵人的基地「4」一遊，將裏面的敵人亦幹掉後才到「5」的空地「撤退」。







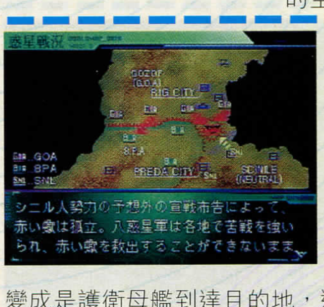
MISSION 4

惑星戰況：由於斯尼路人估計不到的宣戰布告，紅蠍子被孤立了。八惑星軍在各地亦陷入苦戰，在無法救出紅蠍子的情況下過了一個月。

勝利條件：擊退敵部隊

敗北條件：損失揚陸艇

任務內容：被包圍後已過了一個月了。GOA軍正間歇地進行攻擊，但在反擊機會來到之前，應專注在揚陸艇的防衛上，等待突破到友軍陣地的機會。



戰略技巧：這一戰可分為兩個階段，最初的任務是要穩守着防線，將部隊平均分配在「1」、「2」這兩個樹林內，這時敵人會從「6」、「4」及「1」的右邊這三個方向迫近，由於他們大多是來自防禦力低的平原，所以要防守是很容易的；當開戰約3分鐘後，蠍子α會收到前來支援的迪杜斯人的通訊（後來才知道是戰地記者艾瑪暗中幫助奧雲的），之後蠍子α便會開始向着「3」的地區進發，而紅蠍子的任務則會變成是護衛母艦到達目的地，這時「2」的部隊可前往「6」、「5」的樹林，而「1」的部隊則向「4」的樹林進軍（接着可直接前往目的地點「3」），以對付仍潛伏在該處的敵人。





MISSION 5

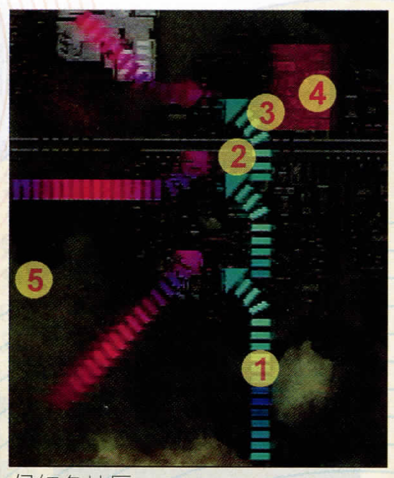
惑星戰況：由於迪杜斯人的援助，紅蠍子成功從包圍中逃脱了。但斯尼路人的參戰，仍是肯定會令八惑星軍陷入劣勢的。為了離間斯尼路人和GOA軍，八惑星軍決定暗殺親GOA中心人物的斯尼路人過激派首腦。

勝利條件：阻止敵人入侵紅色地區

敗北條件：敵人入侵紅色地區

任務內容：八惑星軍要實行暗殺斯尼路人親GOA過激派首腦的計劃了。紅蠍子所負責的是聲東擊西，在暗殺部隊突入時，將敵人從都市中引出來。一切要以賺取暗殺時間為優先。







戰略技巧：這可算是遊戲中較困難的一個版面，由於你必須在開始初期盡快將敵人引去向你攻擊，各機體都必須要有一定的速度，於是裝備就自然不能太重，亦即是説火力會相當有限，但無論如何，仍是要在開戰後馬上將全軍從出發地點「1」以高速向「2」、「3」的位置前進，而速度較快的格鬥機則最好能進入「4」的紅色地區內消滅進入了這裏的敵人，當開戰約5分鐘後，暗殺行動便會成功，而全軍這時則要向「5」的空地撤退，然而這時會再有大批敵人出現，所以在經過途中的鐵道時要加倍小心。



MISSION 6

惑星戰況：由於暗殺了斯尼路人的過激派首腦，反GOA派得以抬頭，八惑星聯合軍亦成功與斯尼路人締結了同盟條約，而八惑星軍亦不放過這機會，開始在全戰線上展開攻勢，紅蠍子則負責了向GOA傀儡政權首都尼古市（RIG CITY）進行的侵略戰。



勝利條件：殲滅紅色地區內之敵人

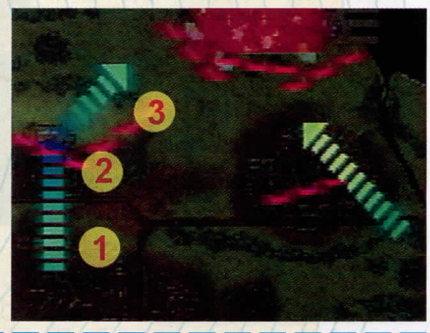
任務內容：在突入首都前，要先破壞和前方港灣鄰接的敵方地下指揮部。這指揮部被森林覆蓋着，估計在進攻時會遇上頑強的抵抗。由於友軍的軌道衛星有可能會進行支援砲擊，因此要注意來自總部的通訊。



戰略技巧：這可算是一個很容易的版面，但若然戰術錯誤的話仍可以死傷慘重。

總之，布陣時應將全軍設在「1」的城市內，接着便開始向這城市上方的邊沿前進，當速度較慢的隊員趕上後，便可向「2」的樹林推進，途中大概會遇上數台敵機，但相信是足以應付的；跟着可將部隊移向「3」的樹林右端，然而之後就不應再繼續前進，因為到大約7:30的時候，軌道衛星的砲火是會一口氣將敵基地內的所有敵人消滅的，而且這砲火更是不分敵我，所以若衝上前作戰的話，隨時是會同樣被毀掉的。





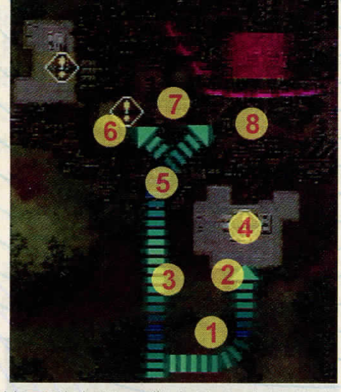
MISSION 7

惑星戰況：紅蠍子到達敵首都尼古市前方了。由於戰線上的其他部隊前進得較慢，GOA軍向尼古市派出增援只會是時間上的問題。這是鎮壓尼古市的最後機會了。

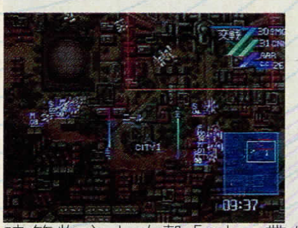
勝利條件：擊退紅色地區內之敵機，讓4機以上到達該處

任務內容：紅蠍子要突入GOA傀儡政權所在的尼古市，利用鎮壓議事堂一帶來迫使政權的降伏，由於八惑星軍在其他地區仍在苦戰，因此希望能盡早完成任務。

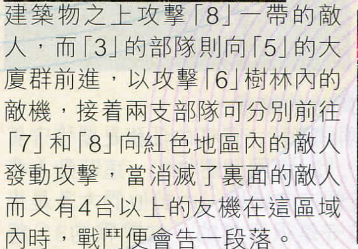




戰略技巧：由這一戰開始，可使用的機種中會追加一種重型機，它的優點是和狙擊機一樣可同時安裝兩種重型武器，而且防禦力亦有狙擊機的一倍，但缺點是速度很慢，很多時趕到戰場時只會做「執手尾」的工作……



這版開始時，可將12台機從開始地點「1」分為兩隊，分別向「2」、「3」這兩個樹林前進，再一起夾擊「4」的基地；清除敵人後，「2」的部隊可前進到「4」的建築物之上攻擊「8」一帶的敵人，而「3」的部隊則向「5」的大廈群前進，以攻擊「6」樹林內的敵機，接着兩支部隊可分別前往「7」和「8」向紅色地區內的敵人發動攻擊，當消滅了裏面的敵人而又有4台以上的友機在這區域內時，戰鬥便會告一段落。





MISSION 8

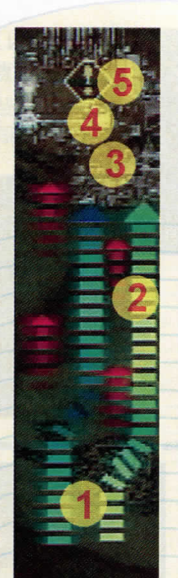
惑星戰況：GOA傀儡政權投降了。GOA軍知道後決定全面撤退，不論軍民，GOA的宇宙船都開始從在各地的宇宙港離開這星球。

勝利條件：破壞敵宇宙艦

任務內容：GOA軍的宇宙艦正開始從宇宙港脫離，紅蠍子要向宇宙港前進，將GOA軍的宇宙艦破壞。今次作戰中亦會有地方軍的突擊兵部隊參與，若想擊落較多敵機便要加快移動速度才可。不過，在宇宙港中亦停泊了民間的運輸船，所以要注意切勿將它們牽連入戰鬥之中。



戰略技巧：因為這一版會有其他NPC共同作戰，所以各機的



速度是不能太慢的，當在「1」的位置出發後，可利用高速向「2」的樹林前進，但在打倒潛伏在那裏的敵人後則要稍為等待其他部隊的到達，跟着便可前進到「3」的城市範圍，利用那裏的高防禦力向宇宙港攻擊，若友軍已前進到一定位置則繼續推進到「4」的宇宙港範圍，這時應會在「5」的地點發現GOA的宇宙艦，然而在破壞此艦後，地方軍竟然連其他民用艦隻亦毀掉了，雖然這場戰鬥可告一段落，但卻種下了日後另一場戰鬥的禍根。







惑星 AS

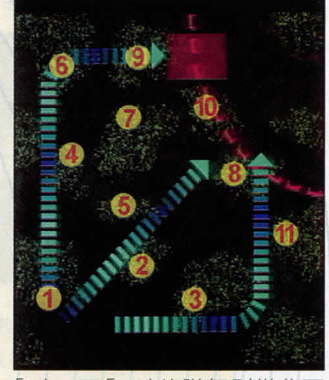
MISSION 1

勝利條件：莉兒的機體到達工場入口前的紅色地區；突入工場後，由奧雲的機體到達紅色地區。

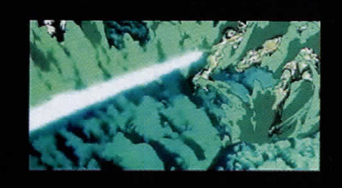
任務內容：確認了在惑星AS內有GOA的秘密基地，從情報的隱藏程度來看，這相信會是極重要的設施，因此決定投入紅蠍子部隊。為破壞工場入口，莉兒機體的光線砲壓縮率是調至最大的，但因為只能發射一次，所有機體均要對莉兒機作出支援，破壞入口後要由奧雲的機體突入工場以安裝炸藥。

戰略技巧：這版是遊戲中的第一個強制任務，開始前亦不能逐一的設定裝備，總之唯一要記住的是莉兒的機體不能受到任何襲擊，否則是會馬上當作任務失敗的。

開戰後，首先應將莉兒機以外的十台機平均分為三隊向「1」、「2」、「3」這三個樹林前進，留下莉兒機在後方較安全的位置，由於初期出現的敵人數目不多則是在渡河途中，因此威脅不大；接下來「1」、「2」兩處的小隊可分別向「4」、「5」的樹林推進，而「3」的小隊則向「11」前進，這時「4」的部隊應會受到猛烈的攻擊，但只要死守原處是可擋得住的，不過「5」的部隊亦要在這時向「7」前進，削去那處的敵人後再由「4」的部隊進駐，最後是「6」、「7」兩支部隊一起攻向「9」，而「11」的隊伍則從背面攻向「8」、「10」，這段期間莉兒的部隊可和交戰區保持約一個樹林的距離，到確保了前方安全後與奧雲雙雙進入紅色地區。



















INTERMISSION ANIME

就在當娜亦開始支持不住敵人的砲火時，莉兒終於做好了發砲準備，在強烈的一擊下，秘密工場的入口被打破了一個大洞，而奧雲亦馬上率領其他部下突入秘密工場中。

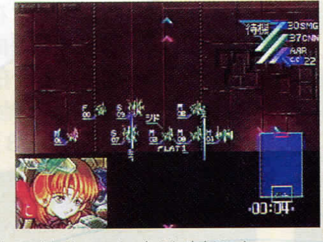


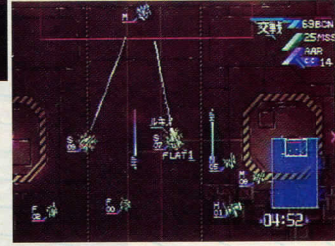
MISSION 1A

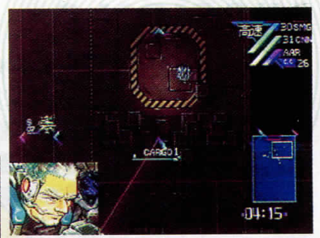
勝利條件：奧雲到達紅色地區

戰略技巧：這是會緊接着MISSION 1進入的版面，裝備方面會保持着MISSION 1時的狀態，同時開始位置亦會強制規定了的。這版中會缺少了莉兒的機體參戰（雖然上一版亦幫不了手……），總之在開始行動後，首先應前往兩旁的隱蔽物（OPTION）以求有較佳地形效果，但實際上敵人亦大多是躲在這些物品之後的，所以必須要同時由數台接近才有能力獲勝，至於兩台狙擊機則可從中央前進以便隨時支援左右的戰事，當保持一定的速度直至奧雲進入紅色地區便可完成這一版。



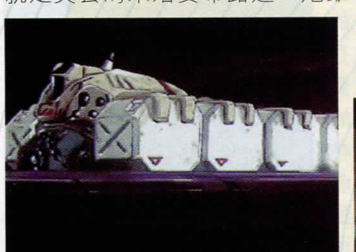




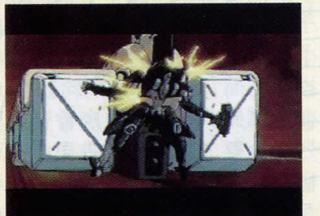


INTERMISSION ANIME

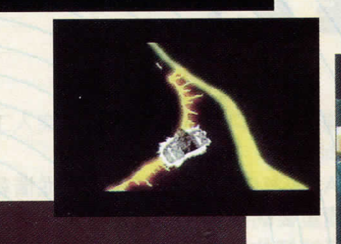
獨自闖進了工場深處的奧雲並沒有發現GOA軍的新兵器，只找到一台正準備離開的GOA軍運輸機，而駕駛這運輸機的，竟然就是奧雲的未婚妻希露達，她雖然利用運輸機彈射時的力量助奧雲逃離基地爆彈時的爆風，但她卻承認自己是在奧雲及GOA之間選擇了GOA的……





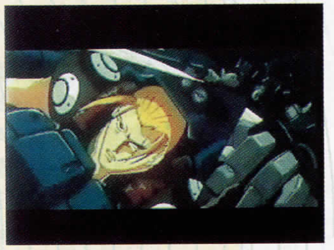












惑星 BADRA

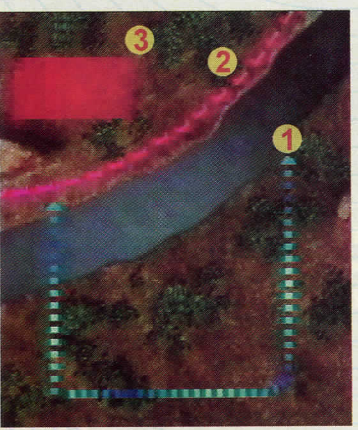
MISSION 1

惑星戰況：由於濫掘豐富地下資源而變成了荒野的惑星BADRA。現時唯一仍有高產量的基特市，正在GOA軍的控制之下，為了包圍這基特市，八惑星軍定下了一個大規模的包圍戰，而紅蠍子亦為了負責此作戰的一部份而降落在BADRA上。

勝利條件：擊退紅色地區內的敵機，讓4機以上到達該處

任務內容：敵人的防衛線正在前方小河的對岸展開。紅蠍子將維持前線的任務交由友軍，自己則迅速渡河以掃蕩敵人，以確保包圍作戰時的橋頭堡。







BADRA整體被濃霧所覆蓋，雖然視界狹窄，但因防禦地形亦較少，所以想進行格鬥戰亦不太容易，相信短射程而火力大的武器會較為有效。

戰略技巧：正面前進雖然很快就可以到達對岸，但敵人的火力實在很強，在渡河期間很易會有人死傷，所以較佳的方法是先將全軍移往右方「1」的樹林，從那裏渡河往「2」的地區，再經「3」的樹林突入紅色區域。這裏要注意的是「3」的右上方潛伏了不少敵人，而且突入紅色區時亦會發生激戰，但只要利用樹林內較佳的地形效果，再加上火力集中，應該是足以應付的。



MISSION 2

惑星戰況：有情報得知配備了新型機SHADOW的GOA軍實驗部隊正在接近蠍子α。SHADOW機的隱蔽能力及回避能力均是令人吃驚的，若在它被量產化之前不能解破這種技術的話，八惑星軍是肯定會陷入劣勢的。

勝利條件：以電網彈將SHADOW機捕捉

敗北條件：損失揚陸艇

任務內容：為了解明SHADOW機的技術，無論如何都希望能無損地將之捕獲，以送往我軍的研究設施加以分析。現在會實行使用電網彈的捕獲作戰，由於電網彈只有和近接戰同等程度的射程，因此必須令機體十分接近才可。

戰略技巧：這一版事實上是以事件為主的，要過版其實一點也不困難，總之在開始戰鬥後應將全軍移往「1」、「2」這兩個石地(ROCKS)的區域，而在開戰約一分鐘後，敵軍的SHADOW機便會開始出現，這時奧雲的機體可在第一台SHADOW接近石地到一定距離時衝前作近身戰，總之就是要在第二台SHADOW到達前完成捕獲的任務，這樣第二台由迪奧荷維駕駛的SHADOW便會在救出同伴後離開。











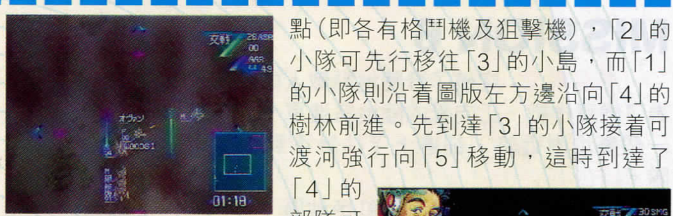
MISSION 3

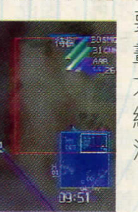
惑星戰況：由於紅蠍子確保了進攻的橋頭堡，戰線變成了是將GOA軍主力半包圍的狀態，為了進一步將這包圍網收窄，八惑星軍開始進攻了。

勝利條件：消滅紅色地區內的敵機，讓4機以上到達該處

任務內容：在今次的大規模包圍作戰中，紅蠍子擔當了包圍陣的左翼。從右翼進軍中的友軍正陷入拉鋸戰中，因此紅蠍子要協助友軍以形成包圍陣，將前方的防線破壞，鎮壓紅色地區。

戰略技巧：戰鬥開始時，12台機應平均地分配在「1」、「2」兩個地點(即各有格鬥機及狙擊機)，「2」的小隊可先行移往「3」的小島，而「1」的小隊則沿着圖版左方邊沿向「4」的樹林前進。先到達「3」的小隊接着可渡河強行向「5」移動，這時到達了「4」的部隊可派出其格鬥機清理這樹林右下方的敵機，其他隊員則沿畫面上方攻向紅色地區，與此同時「5」的小隊亦要繞過畫面右方進入紅色地區，利用同時行軍的夾擊效果消滅隱藏在該處的敵人。





MISSION 4

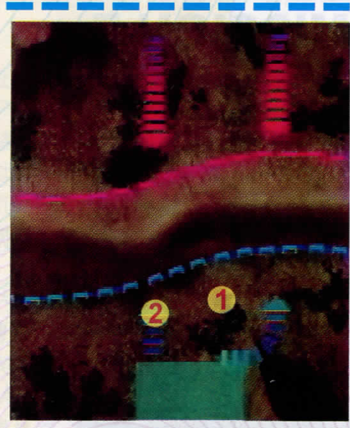
惑星戰況：雖然包圍作戰看來很成功，但因為受到GOA軍迅速重整軍勢後的反擊，友軍的戰線被攻破，包圍陣被截斷，戰況陷入了膠着狀態，紅蠍子亦為了維持戰線而要進行巡邏任務。

勝利條件：阻止敵人的進軍

敗北條件：綠色地區內的己方軍隊被毀，讓三台以上的敵機進入

任務內容：兩軍的戰線正在前方山丘地帶的兩旁展開，紅蠍子的任務是阻止敵人的進軍，在其他部隊到達之前維持戰線。因為看不出敵人有顯著的動靜，所以這邊亦沒必要強行前進，應以維持戰線為首要任務。

戰略技巧：在選擇出戰機體時，應盡量選用擁有長距離戰力的機體，而在設定位置時則不妨將部隊分為兩支移向「1」、「2」兩個地區，這時要注意的是因為「2」的地區並沒有地形效果，所以最好設下兩台狙擊機及一台重型機令敵人未進入射程就已經要被擊退。至於這一戰的作戰時間其實並不算長，因為在開戰約二分鐘之後便會有友軍的部隊開始從圖版左下方出現(不要誤會了這些是敵人……)，當這些友軍進入綠色地區後，戰鬥便會告一段落。









MISSION 5

惑星戰況：為了打破膠着的戰況，八惑星軍開始了一項名為「夜與霧」的作戰。紅蠍子要單獨登陸敵後方的陸地，向基特市施以突襲。現在紅蠍子為了實行作戰而開始渡海了。

勝利條件：己方有4機以上到達紅色地區

任務內容：在「夜與霧」作戰中，紅蠍子是被要求秘密地進軍的。眼前的地區雖然沒理由會有GOA軍存在，但亦不能説是毫無危險的。



各突擊機登陸後，要迅速地向紅色地區集結。



戰略技巧：開戰時應將全軍集結在「1」的小島上，以最高速度前往「2」的樹林（當然、受傷過重的部隊最好還是停在海灘上算了），由於樹林內有不少敵人潛伏，格鬥機應在這時向各敵人攻擊，在移動力較低的部隊差不多追上前隊後，全軍可開始向「3」的樹林移動，這時要留意左上方的山丘上有少量敵人據守着，所以應派一台機前往作近距離攻擊，再配合其他遠程砲火清理這一區，以便可安全地進入紅色地區內。





MISSION 6

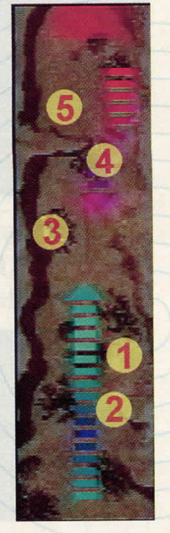
惑星戰況：突破了登陸地點敵人的紅蠍子軍為了繼續作戰，正向着內陸地區進軍。但在來到一個廢坑附近時，卻遇上了估計不到的敵人部隊。

勝利條件：揚陸艇到達紅色地區

敗北條件：揚陸艇被毀

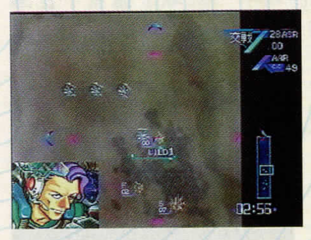
任務內容：在前方的溪谷一帶發現了敵方部隊，而且他們似乎亦已察覺到紅蠍子部隊的存在，但要前往基特市就必須通過這裏才可，因此要守護着蠍子α的周圍來前進，破壞敵部隊突破溪谷。

戰略技巧：由於這一版需要保護間中移動的揚陸艇，所以部隊的移動不能太慢，在開戰後，首先應將大部份隊員向「1」的大廈區前進，但亦要同時留下約三台機在「2」的位置擋着從後攻來的敵人；接着是將「1」的部隊沿着「3」、「4」的路線前進，但因為揚陸艇會在「4」的位置停下，因此可等較多同伴到達「4」的樹林才繼續前進，當一離開該樹林繼續前進後，便會碰上躲在「5」的數台敵人，這時要以格鬥機及汎用機強行衝過去將這隊敵人消滅，這樣敵人便會開始撤退而無需讓揚陸艇到達紅色地區才能過版。











MISSION 7

惑星戰況：在一個應該已停止了發掘的廢坑內，紅蠍子發現了GOA軍的守備部隊。雖然主戰線仍是陷於膠着狀態，紅蠍子部隊本應盡早襲擊基特市的，但從廢坑的戒備狀態看來，這裏的重要性是在基特市之上的。

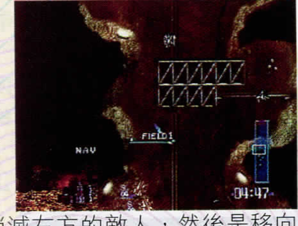
勝利條件：敵殲滅後，讓2機以上到達紅色地區

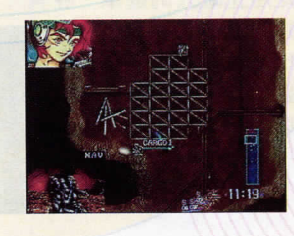
任務內容：估計在這廢坑內，是有着GOA的特殊設施的，於是紅蠍子暫時放下有關「夜與霧」的任務，進入這廢坑加以調查GOA軍在這裏幹甚麼。由於不能對「夜與霧」作戰構成障礙，因此要將遇上的敵人全部消滅。



戰略技巧：這是個難易度較高的版面，在找到適當的戰略之前或許要試很多次才可。由於這裏的地形複雜，躲在暗角的敵人往往會在你繞過彎位時一次過大量出現，這樣的話是很難取勝的，於是在下採用了以狙擊機為主力的戰法，先將全軍移往「1」的位置（靠右！），利用狙擊機的高索敵能力及遠射程（當然要事先改裝長程火砲）將敵人逐一找出並加以消滅，跟着便向「2」的位置移動，以同一方式消滅右方的敵人，然後是移向「3」、「4」的CARGO地區，利用那裏的高地形效果迎擊敵人，最後是全軍進入「5」的暗角，從那裏以直線移向「6」的角落來前進，這戰法雖然會花上不少時間，但就能較有把握不損失任何一機來完成任務。

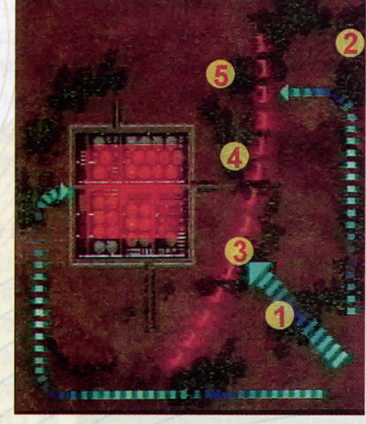








MISSION 8



惑星戰況：雖然GOA在特殊礦山內的目的仍是一個謎，但總算能阻止他們進一步的活動。紅蠍子部隊接着便再度開始進軍，到達了基特市的前面，開始「夜與霧」作戰的最後階段。由於受到紅蠍子的強襲，GOA的戰線開始動搖，八惑星軍的主力亦開始攻勢，以圖在控制基特市的同時毀滅敵人的戰力。



勝利條件：擊退紅色地區內的敵機，再讓4機以上到達該處

任務內容：紅蠍子在這次作戰中的任務是鎮壓基特市。除了要以紅色地區為目標突破敵防線外，在鎮壓後亦必須死守在該處直到友軍將敵人的主力擊敗才可，因此應利用障礙地形以防止戰力的消耗。



戰略技巧：布陣時，應先將大隊設在「1」的位置，再預留三四台汎用機在圖版右邊以高速向「2」的位置前進，這時大隊可從「1」的樹林前往「3」的樹林，並派出所有格鬥機從樹林中向「4」的樹林前進，這樣除了會找出樹林內的敵人外，亦大概會引來不少敵人前來包圍，這時要利用下方「3」的部隊作火力支援，而「2」的部隊亦可在到位後經樹林前往「5」的位置。到眼前的敵人被幹掉後，跟着便可全軍攻入紅色地區內，這時要注意的是很多敵人會在你走到很接近時才被發現，因此狙擊機不應走得太前，而在鎮壓了這地區後，亦要再等少許時間才能過版的。





當過版之後，在這星球上的戰鬥亦告一段落了。

惑星 MDANDAKA

MISSION 0



惑星戰況：在這惑星MDANDAKA上，八惑星軍是以游擊隊的形式潛伏在很大範圍的，雖然整個惑星經常也進行着小規模的戰鬥，但卻沒有很大的變動，居民方面對八惑星軍頗為友善，估計只要時機來到是可以將GOA驅逐的。

勝利條件：擊退敵部隊

敗北條件：損失揚陸艇

任務內容：在現時的狀況下，紅蠍子亦只有從事游擊戰以等待時機，在揚陸艇進行偽裝的期間，各機要負責周圍的警戒以護衛揚陸艇。不過，由於密林中視界很差，要小心敵人在不知不覺間接近。

戰略技巧：布陣時，應將部隊分為兩支，以格鬥機為主的近接戰部隊（4~5台機）可守在「2」（這裏要混入一台狙擊機），其餘以狙擊機為主的遠程部隊則設在「1」的樹林。開戰後，「1」的部隊應前進到「3」的邊沿位置，「2」的部隊亦應將其中的格鬥機前移到「4」的岸邊，接着敵人便會開始從「5」、「6」、「7」這三個位置空群而出，利用這種布陣方法雖然可以成功抵擋，但由於敵人的支援部隊相繼出現，蠍子α不久便會發出撤退指示，這時可邊戰邊退地將全軍退到「8」的綠色地區，這樣便可完成這一版。

MISSION 1



惑星戰況：幾經辛苦成功逃脫的蠍子α現時在難民營的附近偽裝而駐留着。由於難民的長期增加構成了很大的問題，上層亦開始進行接受GOA的停戰交涉。

勝利條件：擊退敵部隊

敗北條件：損失揚陸艇

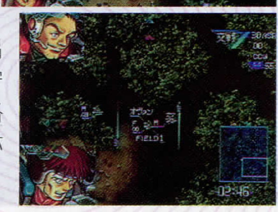
任務內容：有報告指敵部隊正在接近難民營的途中，但就不清楚他們是否知道紅蠍子的存在，不過，若敵人接近的話是肯定會被他們發現揚陸艇的，絕對不能讓敵人接近揚陸艇。



戰略技巧：這一版能出擊的，就只有奧雲為主的4台主要角色機體，至於莉兒則因為去了附近的難民營找尋她的哥哥而不會參加這次戰鬥。



在4台出擊的機體中，應將他們平均地（各有一台格鬥機及汎用機）分為兩小隊配置在「1」、「2」的樹林中，而敵人則會從「3」、「4」這兩處出現，總之作戰時的要訣是平常要死守在樹林邊沿，若見到敵人後撤則派格鬥機衝前攻擊，這樣即使兵力較少亦可安全過版。





MISSION 2

惑星戰況：紅蠍子雖然擊退了敵人的襲擊，但卻收到了GOA為再向營地襲擊而在集結部隊的情報，紅蠍子於是採取主動，向敵人的集結地點進發。

勝利條件：掃蕩紅色地區的敵人，讓4機以上到達該處

敗北條件：揚陸艇被破壞

任務內容：向敵方集結地點突擊以將敵部隊毀滅。



由於GOA軍亦很有可能已開始了進軍，所以亦不能忘了守護蠍子α。

戰略技巧：雖然任務上是要前往襲擊紅色地區內的敵人，但實際上由於版面開始後不久，敵人會有4台SHADOW機出現，因此必須先將全軍集合在離開始地點不遠的「1」、「2」這兩個樹林內；







4台SHADOW會在約1:30從「3」的樹林出現，不過他們在任何一機被擊毀後便會撤退，所以跟着便可回到原本的任務，將全軍渡河到「4」的森林內，這時可派一台格鬥機經「5」的樹林直走到「6」的位置攻擊敵人後方，其他隊員則從「7」的位置分別攻向「8」、「9」兩個區域。由於敵人很多時會隱藏在密林之內，所以在進攻時切記不可讓狙擊機走得太前。

MISSION 3

惑星戰況：戰爭陷入了膠着狀態，各地都間斷地進行着游擊戰，紅蠍子亦同樣是過着在各地轉戰的日子。

勝利條件：擊毀3個紅色地區任何之一的敵人，再讓5機以上到達該處

任務內容：前方有着三個GOA軍的重要據點，那就是三個紅色地區。你要向這其中之一襲擊，將它的設施破壞。為了將敵部隊引出來，亦不妨考慮使用聲東擊西的戰術。



戰略技巧：雖説可將三個敵區域內的敵人全部幹掉才完成勝利條件，但因為花的時間太長反會令評分降低，所以選定一個目標進軍反而較好。

布陣時，可出擊的8機應全部齊集在「1」的樹林邊沿，然後將3台左右的汎用機以高速從下方向「3」的小樹林前進，其餘的格鬥機及狙擊機則經過「2」的樹林前往「4」的樹林邊沿，這時要注意兩台格鬥機不可走得太快，否則過早挑起戰鬥是很難抵擋得住的，倒是在後上的隊友到達後便要靠這兩機守住不讓敵人進入樹林範圍，加上「3」那支小隊的支援，雖然這裏一下子會出現很多敵人，但仍會足夠應付。







MISSION 4

惑星戰況：惑星上依舊沒有很大的變化，紅蠍子繼續在移動途中





勝利條件：擊毀敵方貨車

敗北條件：損失揚陸艇

任務內容：得到了GOA軍補給路線的情報後，各突擊機潛伏在路線的附近，等待貨車部隊接近後再將它們一網打盡。

戰略技巧：布陣時，可先將各機集結在「1」的樹林內，然後在開戰後分出兩支小隊移往「2」、「3」這兩個樹林的邊沿，其中「2」的小隊則最好能有格鬥機同行；開戰後，敵方會先有數台汎用機從「4」的路口出現，幹掉他們後會開始有貨車駛出，但只要將狙擊機裝上兩支雷射砲的話，是可以一擊幹掉一輛的；當戰鬥進行到一定程度後，莉兒會截聽到敵方的通訊，她更認出那聲音是她哥哥的！不過對方並不知道莉兒的存在，而且敵方的援軍亦已開始出現，這些援軍主要會來自「5」及「6」的位置，這時應邊戰邊退到「7」的位置，當全軍到達後便會過版。









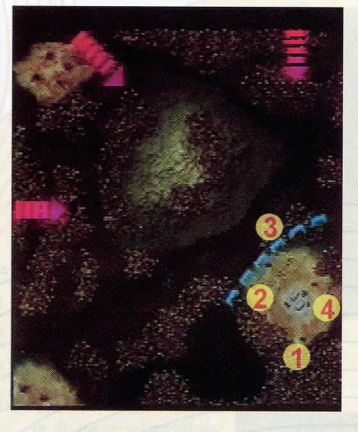
MISSION 5

惑星戰況：過了數個月後，紅蠍子回到了最初降落在這惑星時的區域。

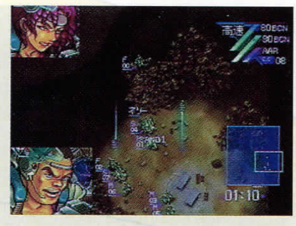
勝利條件：將敵部隊殲滅（若然存在的話）

任務內容：偽裝成難民營的兵器工場受到敵人的襲擊、斷絕了聯絡。紅蠍子要盡快趕往現場掌握事態。





戰略技巧：來到戰場後，紅蠍子發現GOA軍曾使用細菌兵器來襲擊工場，而且連無辜的平民亦不放過，這情景令紅蠍子的所有隊員難以忍受，而莉兒就更想到自己的哥哥可能是參與這大屠殺行動的其中一人……



至於戰術方面，從「1」的地區出發後，首先應將部隊分成兩支向「2」的小基地（BASE）及「3」的障礙物邊沿前進，之後敵人會一口氣全部衝出來，但只要守在這兩處地方是足以抵擋的；當擊退敵人後，蠍子α會傳來撤退的指示，這時只要全軍退到「4」的綠色範圍內便可過版。



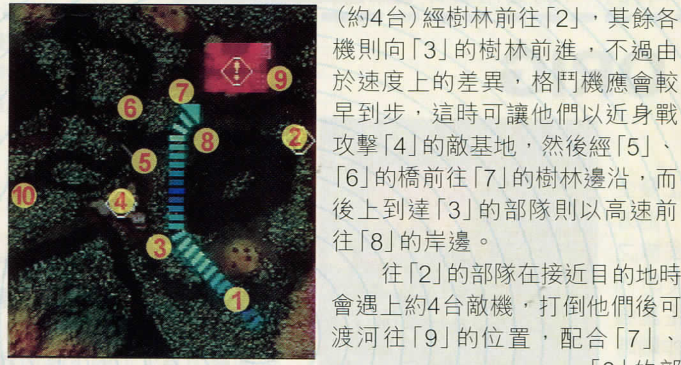
MISSION 6

惑星戰況：在調查之下，發現了GOA所用的細菌是不能在高溫下生存的，而且細菌部隊的基地亦是設在特定的位置，於是紅蠍子便決定和步兵部隊合作向這基地突襲。

勝利條件：在00:06:00之前掃蕩紅色地區內之敵人

任務內容：步兵部隊會入侵細菌部隊的基地安裝高性能炸藥。紅蠍子要在這段期間內驅逐敵方的突擊兵，支援步兵部隊。只要將敵方的突擊兵引離基地便可以的了。





戰略技巧：這版要在6分鐘內完成任務，各機的裝備都不應太重，最少也要保持10以上的速度才可，另外莉兒因為想着哥哥的事而不能專心作戰，所以在出戰後是會自動撤退的；戰術方面，最初應將全軍集結在「1」的附近，然後派出各汎用機（約4台）經樹林前往「2」，其餘各機則向「3」的樹林前進，不過由於速度上的差異，格鬥機應會較早到步，這時可讓他們以近身戰攻擊「4」的敵基地，然後經「5」、「6」的橋前往「7」的樹林邊沿，而後上到達「3」的部隊則以高速前往「8」的岸邊。

往「2」的部隊在接近目的地時會遇上約4台敵機，打倒他們後可渡河往「9」的位置，配合「7」、「8」的部隊夾擊紅色地區內的敵人（在下是在約5分鐘時全滅這裏的敵人的），當成功在6分鐘前佔領這區域後，莉兒會聯絡上她的哥哥，他叫莉兒脱離紅蠍子去加入GOA，但因為他要趕着撤退而沒有時間再説下去，接着只要全軍從「10」的位置脱離便可完成這一版。

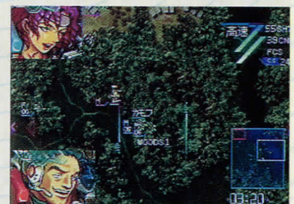
MISSION 7

惑星戰況：由於使用細菌兵器這事實，令敵視GOA的MDANDAKA民眾團結起來，GOA方面的傀儡政權亦對於使用細菌兵器一事表示遺憾，GOA軍的士氣正在下降，八惑星軍在各地開始攻勢了。

勝利條件：擊退紅色地區內的敵機，讓5機以上到達該處

任務內容：紅蠍子擔當了首都西南方的據點基地鎮壓作戰之主力，附近的游擊隊正前來會合，等游擊隊到達後，一口氣將敵基地鎮壓。

戰略技巧：開戰後，應將部隊分為三隊，一台格鬥機從「2」的樹林向「5」的小村前進，兩台汎用機則繞道盡快趕往「3」的樹林，其他隊員則向「4」的樹林進發，這時「5」的格鬥機可配合該處的友軍夾擊小村附近的敵人，而「3」的兩機則可支援畫面上方的友軍，同時除去阻礙「4」大隊前進的敵人，當障礙除去後，「4」的大隊可前往「6」的樹林以長程砲火攻擊敵基地入口附近的敵人，而其他隊員則各自衝進敵基地內進行混戰。這一戰中莉兒同樣會因為染病而會在途中撤退，所以在計算戰力時應先將這一點計下。





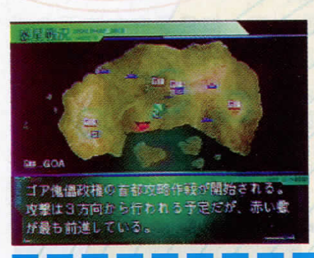


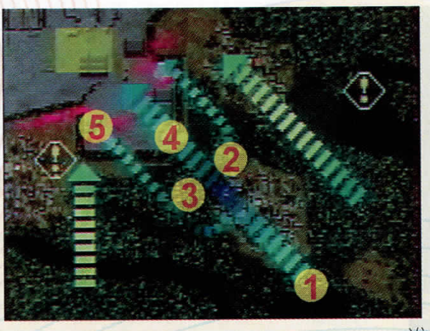
MISSION 8

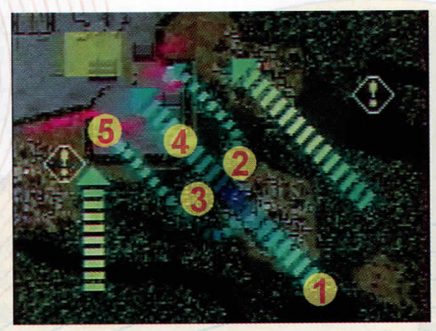
惑星戰況：GOA傀儡政權的首都攻略作戰開始了。雖然預定攻擊會從三方向進行，但紅蠍子仍是走在最前的位置。

勝利條件：掃蕩黃色地區內的敵人，讓5機以上到達該處

任務內容：佔領首都前的宇宙港。若這作戰成功了的話，傀儡政權便會投降，GOA軍亦會無路可逃。



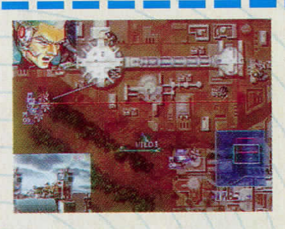




戰略技巧：莉兒由於病情變壞，這一戰是不能選擇她出戰的，至於其他人出動後，應先向「2」、「3」這兩個樹林前進，其中在「3」的樹林內有約兩台敵機潛伏着，打倒他們後，其他較慢的部隊便可從兩個樹林中間的道路前進以加快速度。



由於其他友軍的進軍速度很快，速度較高的部隊跟着要開始向「4」的建築物前進，到達後可派少量隊友到「5」的附近打倒該處的敵人，其他人則去進佔黃色區域；正當莉兒想抱病出戰，以求能親手為自己出生的星球帶來和平時，卻傳來了已達成停戰協定的消息，而紅蠍子更被強加上了不守停戰協定的罪名……

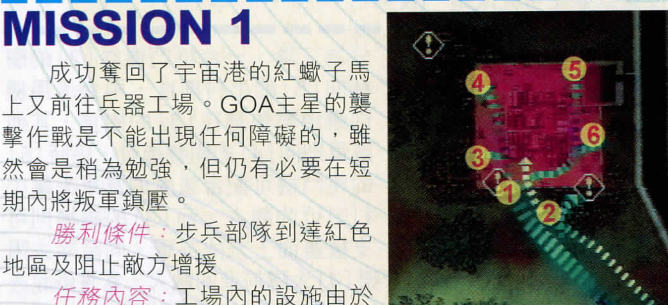


當這場戰鬥結束後，在這星球上的戰鬥亦終於告一段落。畫面上會出現通知大家換碟的指示，這時各位可直接按SS的開蓋掣（OPEN）換入DISC 2。

惑星 ORIG

MISSION 0

惑星戰況：在惑星ORIG上發生了內亂。由於GOA軍撤退時，地方軍破壞了民用船隻，留下了民族之間的芥蒂，終於發展成今次的內亂。叛軍現時正佔據着GOA主星強襲作戰時用作兵站部的宇宙港以及生產宇宙戰兵器的工場。



勝利條件：擊退紅色地區內的敵機，讓5機以上到達該處

任務內容：首先要奪回宇宙港，斷絕叛軍和GOA的接觸。各突擊機要邊擊破叛軍邊突入紅色地區，將控制塔鎮壓。另一方面，為了替即將進行的軌道要塞攻略戰做好準備，是有必要熟習宇宙戰裝備的F型及M型的，所以在這裏的戰鬥會限定使用這兩機種，順便作實戰訓練。

戰略技巧：由於在這星球上的戰鬥只能使用格鬥機及汎用型，因此在武裝上必須作出一定的調動，否則會因為火力的下降而難以取勝。以這一版為例，在下的策略是替所有汎用型裝上遠程光線砲（速度會下降至4），然後將他們分為兩隊向「1」、「2」這兩個位置出發，兩台格鬥機因速度較快，可先進入「1」的三段樹林內，再利用「3」的大廈區邊戰邊前進至「4」的位置，而「1」的汎用型則補上「3」的位置，而「2」的部隊便轉往「5」的基地邊沿；當「3」的部隊利用長程砲火幹掉了基地前方的敵人後，便可和「4」的部隊一起前進至「6」的建築物區域，再利用該處的地形效果消滅餘下的敵人。

MISSION 1

成功奪回了宇宙港的紅蠍子馬上又前往兵器工場。GOA主星的襲擊作戰是不能出現任何障礙的，雖然會是稍為勉強，但仍有必要在短期內將叛軍鎮壓。

勝利條件：步兵部隊到達紅色地區及阻止敵方增援

任務內容：工場內的設施由於複雜及密集，突擊機是不能進入的，所以工場的鎮壓要交由步兵的突擊部隊來負責，紅蠍子要掩護步兵部隊的運輸車直至進入工場為止。當步兵突入後，紅蠍子要分散在工場周圍，阻止敵方的援軍，等待步兵部隊將工場鎮壓。



戰略技巧：雖然仍只有格鬥及汎用型可用，但因為這版對時間性有一定的要求，所以在設定機體時需減輕重量，目標是令所有機體達至12以上的速度。



出擊後，大隊可高速向「1」前進，少數格鬥機則經「2」的地方攻擊該處的敵機，以求令運兵車到達工場入口時已沒有敵軍（此車會在3分鐘時到達），不過眼前沒有敵人並不代表可以放心，接下來的工作是盡快將兵力分佈在「3」、「4」、「5」、「6」這4個地點上，因為敵人的援軍很快便會來到，你要守住這區域直到工場內的敵兵投降才算完成任務。












惑星 G.O.A. 軌道

MISSION 0

惑星戰況：八惑星聯合軍發動了GOA主星侵略戰。在第一階段中，是集結所有可使用的宇宙艦，鎮壓首都上空的軌道要塞18號，紅蠍子將突擊機分為奧雲隊、當娜隊（DONNER）來突入軌道要塞，而奧雲隊則會經過紅色地區，在軌道要塞上着陸。

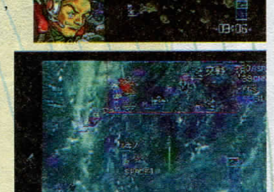
勝利條件：佔領紅色地區

戰略技巧：由於劇情上的編排，當娜、莉兒及迪拉特這三位較重要的人物均會在當娜的右路攻擊隊中，因此是會從配置畫面上消失了的，另一方面，這裏可用的機體亦只限於格鬥機及汎用型，單是在索敵方面就已經麻煩得多了。由於這裏會連續進行三場戰鬥，為了令各機的速度及火力較平均，在下會建議將汎用機的負重調節至速度約11的程度。



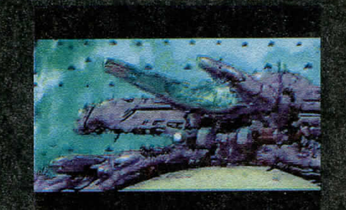


開始後，首先應集結在版面右下方，以直線向前方的小行星帶前進，由於速度平均的關係，發現敵人時便可有較強的反擊能力；當進入小行星帶後，便應將部隊向小行星帶的左方推進，在這裏要確實地將發現的敵人全數擊滅才好繼續前進，而前方的路上有着不少太空垃圾，各隱藏着少量的敵機，而較佳的迎擊方法是將部隊分左右來前進，利用夾擊的效果來省卻停下應戰的時間，至於在進攻紅色地區時則最好避免從中央突入，否則會成為敵機集中攻擊的對象。



INTERMISSION ANIME

面對八惑星聯軍的猛烈攻擊，GOA仍有着頑強的抵抗，更派出了其皇牌部隊「SHADOW GX」前往戰場……







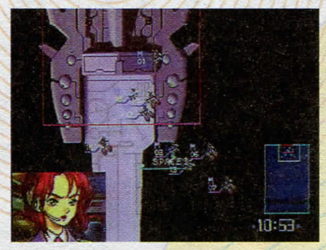
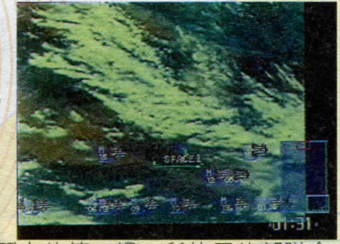
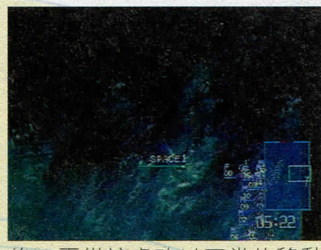


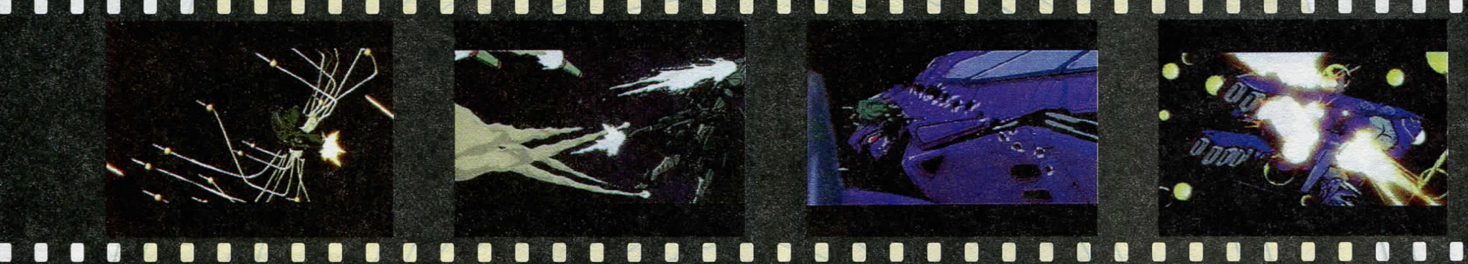
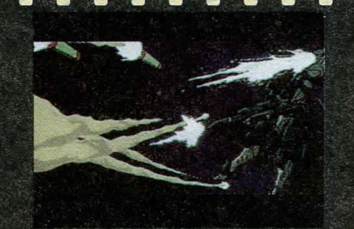
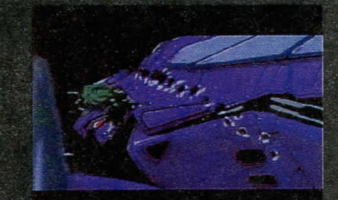



MISSION 1

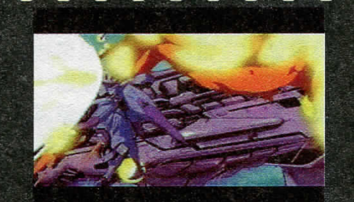
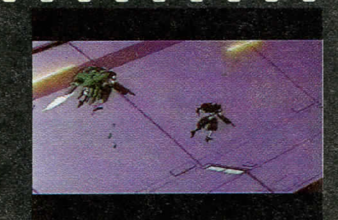
勝利條件：佔領紅色地區

戰略技巧：這是連續三場戰鬥中的第二場，所使用的部隊會和第一戰時一樣（當然是要在第一戰中生還的）。戰術方面，由於敵方會在途中派出SHADOW部隊，從中央進軍的話是會被左右夾攻而慘死的，所以在下的玩法會是先將全軍移往圖版右下方，先從那裏以高速移動至圖版一半的位置（由於機數多，即使遇上敵人亦足以應付），待全機到達後，再從該處改以正常的移動速度繼續往上走，當走至約3/4的高度時，SHADOW部隊便會出現，但由於部隊集中了在其中一方，最初來襲的機數會少了，但要在無地形效果的宇宙空間中迎擊SHADOW始終並不是一件易事，受傷過重的機體必須及早後退才能避免部下的死傷；當擊退了SHADOW的編隊後，這一版基本上已經再沒有甚麼難度，只要將全機湧向紅色地區，4機到達後便可過版。



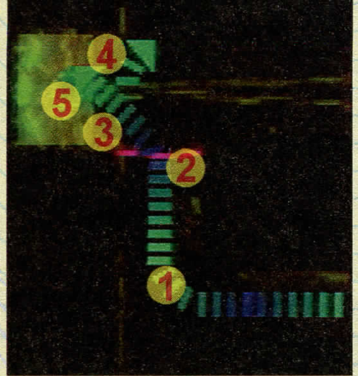

INTERMISSION ANIME

在GOA的密集砲火下，八惑星軍雖然有很大死傷，但紅蠍子部隊最後亦成功在軌道要塞上着陸，奧雲與當娜隊會合後，一起向中央電腦的控制區進發。

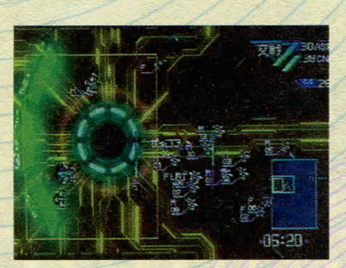
MISSION 2

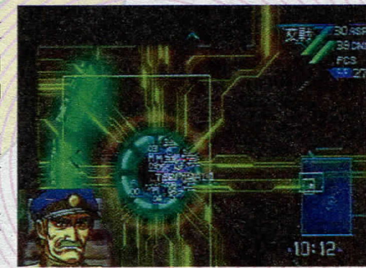
勝利條件：突入要塞後，讓4機以上到達要塞內的黃色地區

任務內容：突入軌道要塞後，要將控制室佔據，搶奪中央電腦的控制權以掌握軌道要塞。控制室會以黃色地區來表示，在搶奪中要阻止敵人的反擊，保持控制室的佔領才可。



戰略技巧：這是連續三場戰鬥的最後一場，雖然所用的仍是格鬥機及汎用型，但因為和當娜及莉兒這些精兵會合了，作戰能力是會提高不少的；在開戰後，首先應全軍向「1」的位置進軍，途中會遇上少量敵機，擊倒他們後應向「2」這通道右邊的位置前進（因為往左方走的話會受到來自「3」的攻擊），這時會遇上大量敵人從上方出現，據守在這裏擊倒他們後，便可向「4」、「5」的位置進軍，但即使已有4機以上進入黃色地區也好，仍是要守住這裏一段時間才可以的，這時可利用「5」主電腦較高的防禦力來增加勝算。








INTERMISSION ANIME

攻佔軌道衛星後，紅蠍子的下個任務是向 GOA 進行空降攻擊。

惑星 G.O.A.

MISSION 0

惑星戰況：敵首都的攻略戰開始了。作戰是由3階段構成，第1階段是利用空降來確保着陸地點，第2階段是揚陸艇的着陸及突擊兵部隊的布陣，第3階段則是對首都的包圍，然而紅蠍子在第2階段的期間會單獨突入首都，企圖乘着混亂將事件盡早解決。

勝利條件：擊滅紅色地區內的敵機，讓5機以上到達該處

任務內容：雖然是將軌道要塞鎮壓了，但嚴密的對空砲火令揚陸艇沒有辦法在惑星上着陸，於是突擊部隊從軌道上空進行空降，鎮壓宇宙港以確保揚陸艇的着陸地點。

戰略技巧：這版的開始位置是規定了的，一般隊員會集中在「1」的區域，只有奧雲和莉兒會降落在「2」的空地上，而在版面一開始時，莉兒竟突然叛變，她為了能與哥哥一起，決定要將奧雲殺死，很遺憾這是一個硬性會出現的事件，即使你想逃也不行，所以還是一開始就立刻衝到莉兒面前將她打敗更為實際，但因為這附近的敵人很多，跟着奧雲應逃到「3」的建築物暫避，而「1」的主隊則向「4」的圓形樹林前進，雖然途中會碰到少量SHADOW，但因為可利用地形效果，所以戰起來是會比之前輕鬆的。







「4」的部隊跟着可前進至「5」的樹林，而奧雲則可移向「6」的建築物，這時會有一些敵機從「7」的公路出現，消滅它們後主隊可向「8」的樹林前進，擊敗了「9」的SHADOW後才進佔那裏對付餘下的兩台SHADOW。

MISSION 1

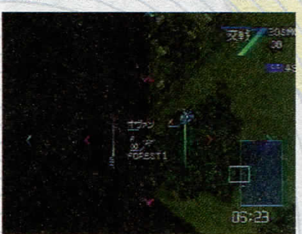
勝利條件：掃蕩紅色地區內之敵機

任務內容：確保了宇宙港後，各機體回到了強行着陸的蠍子α完成整備工作了，為防止在後方運輸艦及主力部隊降落期間受到敵人的反擊，紅蠍子要鎮壓高速公路的周圍，令着陸地點更為鞏固。

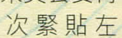


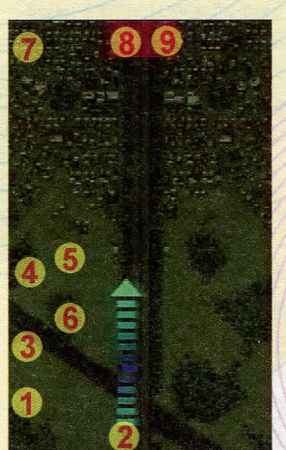
戰略技巧：上一版莉兒叛變被奧雲殺死後，這版當然就不會再有她出場了，損失了她貴重的戰力固然可惜，幸好這版開始回到了地上戰版面，擅長於火力及射程的狙擊機可再度登場了。

雖然任務內容是要鎮壓版面中央的高速公路，但若是你走上公路的話，即使玩多少次也是不可能過版的；在下的戰法是先將全軍換上最重型裝備，唯獨奧雲一人以一般步槍出戰，跟着是將大部份部隊（包括奧雲在內）集中在圖版左方「1」的樹林，只留約4台在「2」的樹林邊沿，開戰後先將「2」的部隊移入樹林，「1」的主隊則待擊落了正渡河而來的SHADOW機後才向「3」的樹林右上方邊沿高速前進，接着奧雲的機體可緊貼左方邊沿高速前進到「4」的樹林，在發現這裏的敵機後將他們迫出樹林到「5」的平原，讓「3」的大隊以長程砲火收拾他們。接下來奧雲要再次緊貼左方邊沿，以高速直走到「7」的附近，再從該處右轉前往紅色地區，那裏「8」和「9」的公路兩旁各會有一台重型機，當利用近接戰打倒他們後，戰鬥便可告一段落。這戰法所花的時間頗長，但卻是較有把握不令任何隊員戰死的做法。











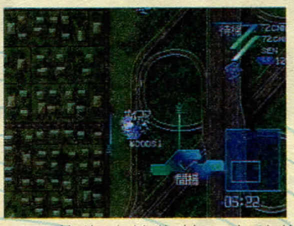
MISSION 2

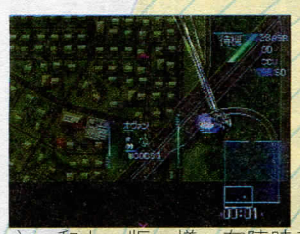
勝利條件：盡量令較多的隊友到達紅色地區

任務內容：主力部隊現時正在登陸，應會在明天開始展開攻擊。

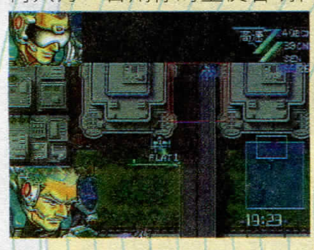
現時敵人的指揮系統正非常混亂，於是紅蠍子決定不等主力部隊，獨自突入首都，希望能乘亂佔據大總統的官邸，令戰爭早日結束。

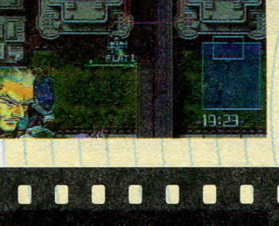
首先要盡可能讓更多的機體突入首都入口的紅色地區。此項作戰是以速度來定勝負，因此之後是不會有機體補充的。



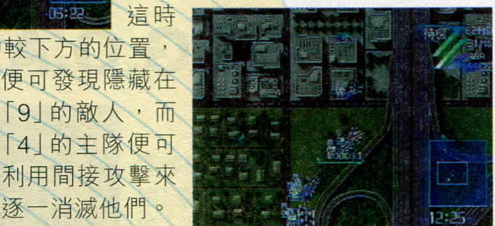


戰略技巧：這是遊戲中最後一個可在開戰前設定機體的版面，而難易度亦實在很高，總之，和上一版一樣，布陣時千萬不要在天橋上放下任何兵力，否則你馬上便會明白到何謂十面埋伏……





在下的戰法，是在設定機體時除了狙擊機及格鬥機外均裝上最重型裝備（狙擊機的速度要有約11的程度），然後在布陣時將格鬥機設在「2」的樹林，其餘所有隊員則全設在「1」的樹林邊沿，這樣在開戰後會馬上幹掉左前方及正前方的兩台SHADOW，跟着「1」的部隊可前進到「3」的樹林下方，擊退發現的敵人後再前進至「4」的樹林上方邊沿，跟着「2」的格鬥機可沿公路經「5」的畫面左方前進至「6」的建築物上，再從那裏逐少移動至「7」的位置（途中或會遇上一兩台SHADOW，但由於這一帶防禦力高，可衝上前以近身戰消滅他們），這時只要移往建築物較下方的位置，便可發現隱藏在「9」的敵人，而「4」的主隊便可利用間接攻擊來逐一消滅他們。



當除去了「9」的敵人後，「4」的主隊便可經「8」的平地繞道到「9」的位置（切記不能經過FLAT 2的地形，否則必死無疑！），再將全軍移動至「10」的大廈邊沿，當幹掉了前方公園的敵機後，便可派出奧雲的格鬥機到「11」的高層建築物，從那裏向右移直至發現「12」的SHADOW機，再利用「10」的主隊以間接攻擊清理他們，這樣便可完成這漫長的一版。







INTERMISSION ANIME

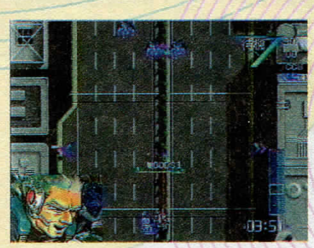
正當以為可攻佔大總統的官邸時，地面卻突然出現猛烈的搖動，一艘難以想像的巨大戰艦，竟然從地面中升了起來！（超時空號？大鳥島基地？）

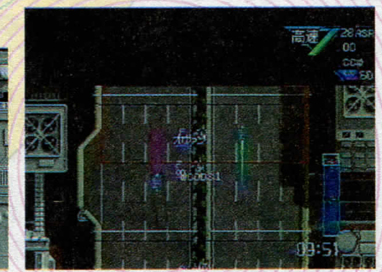
MISSION 3

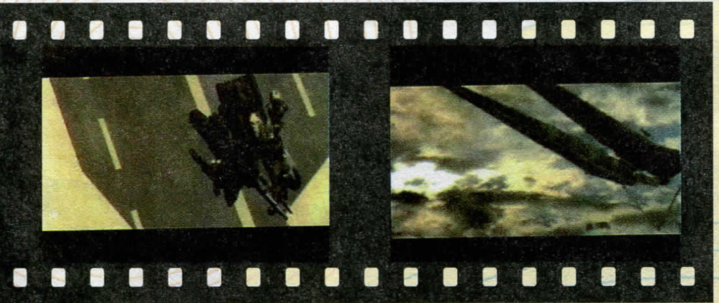
勝利條件：奧雲機到達紅色地區

戰略技巧：這一版和遊戲第一版時的戰場一樣，是以高速公路作為舞台，雖說要盡快到達公路盡頭的紅色地區，但實際上有足夠速度的就只有兩台格鬥機及兩台狙擊機而已，然而從毫無防禦力的公路上前進，即使快亦會不夠耐久力的，所以最佳的方法是一開始將4台實際可幫得上忙的隊員移到中央的樹林（？），再以最高速度向畫面上方移動，若受到敵人的攻擊時，除非是火力太強才停下來逐個擊破，否則是不夠時間在限時之內讓奧雲到達紅色地區的（限時大約是10分鐘之內）。順帶一提，前進時要注意格鬥機和狙擊機之間的速度差異，因為格鬥機走得太快是只會捱打的。









MISSION 4



勝利條件：打敗迪奧荷維之SHADOW機

戰略技巧：這一戰的舞台是巨大戰艦的甲板，版面開始時除了奧雲之外還會有3台友軍，這時應先將奧雲的格鬥機移往防禦力較高的DECK 2區域，接着SHADOW機便會開始接近，當打敗了最初兩台後，迪奧荷維的SHADOW便會出現，當連他也擊倒後，便已經是完成了所有的戰鬥，各位可放下控制器欣賞接下來的動畫……

INTERMISSION ANIME

當奧雲到達公路盡頭時，巨大戰艦已開始了上昇，奧雲決定跳到這戰艦作最後一戰……

INTERMISSION ANIME

迪奧荷維拼盡最後的力量將奧雲打敗，將他從巨大戰艦上推了下去，但自己卻被巨大戰艦的主砲消滅掉；另一方面，當娜在得知奧雲10年前是大總統警衛隊的一人後，決定帶他一起去找大總統（當娜的愛人是在10年前暗殺大總統的行動中被殺的）。

巨大戰艦內，希露達發覺大總統並非是想用這艦逃亡至辛迪殊（前作主角的出身地），於是便想改變電腦程序，卻被大總統槍殺了，奧雲來遲一步，只能在希露達臨死前一刻替她戴上自己收起了10年的結婚介指，至於一心想着報仇的當娜，則和大總統同歸於盡……







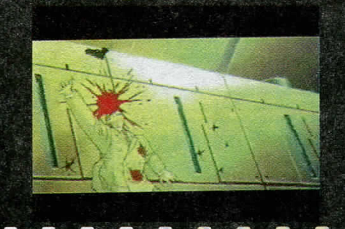






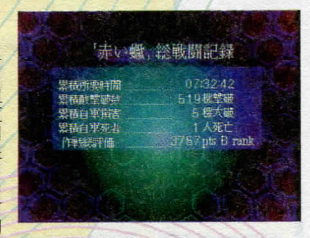




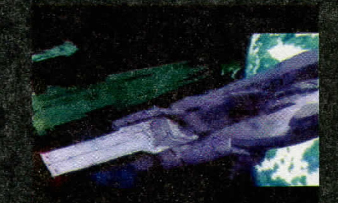




ENDING

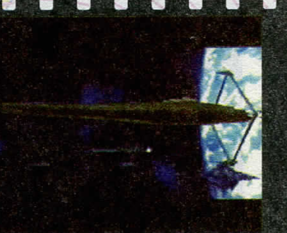


一年後，來自依貝加捷銀河（前作的舞台）的大使哈魯（前作主角）與代表西迪華星系的奧雲見面，本來西迪華星系是沒有很高空間航法技術的，但由於得到了這巨大戰艦，兩星系之間相信遲早也會演變成大規模的戰爭，哈魯只有帶着遺憾的心情離開，而遊戲到此亦告一段落了。









戰鬥國家──改──

文：山寺良牙



新出之系統

武器編輯模式

今集玩者可在約 170 種武器中選出 58 件作為自軍的基本軍備，並帶進故事模式中使用，但對於不太懂現代軍備的玩者便最好不要使用，因為在選擇武器時可能會令你非常苦惱。另外在編輯武器時最好維持三軍的平衡，不要太過倚重於其中一類武器。

第三次世界大戰即將開始



製造商：SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：3 BLOCK







出場武器的陣營

今集的另一特色就是武器陣營由兩個國家增至四個，除了以往的俄羅斯及美國外，還有新出場的歐洲共同體及日本。另外一些不屬此四個陣營的武器也會出場，如：IDF 經過號戰機。

基本攻略要點

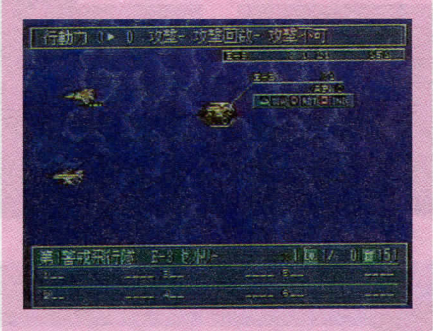
城市的成長與軍隊實力之關係

此遊戲其中一個影響軍隊實力最大的就是城市的開發，因為這開發會影響玩者可生產的武器、城市可容納的部隊數目及可取得的資金，因此在開發城市前要三思而後行，如果玩者不想麻煩的話，可將開發交由電腦處理。



好好利用偵察機及預警機

由於索敵模式是不能關掉，因此偵察機及預警機便大派用場，但在出動偵察機及預警機時最好有戰鬥機護航，否則一下子便被擊落便大事不妙。另外要注意潛艇只能用反潛直升機才能察覺到的。



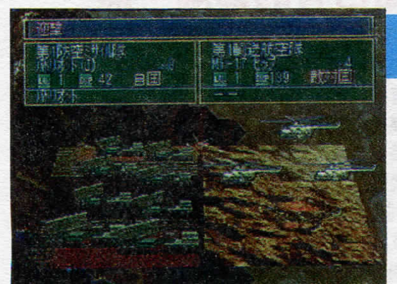
注意武器的行動力

由於在攻擊及移動時均會消耗行動力，因此不要讓武器在移動時用去太多的行動力而導至不能攻擊；亦不要讓武器因攻擊過度而不能脫離前線，導至被敵人乘虛而入並一舉消滅。另外一提，航空武器在起飛及降落時亦會消耗行動力（普通戰機：行動力-3/ 直升機及垂直升降飛機：行動力-2）。



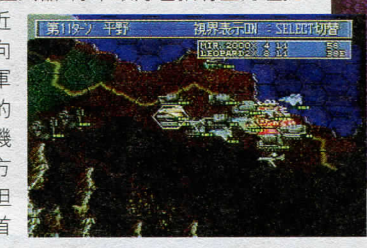
故事模式攻略

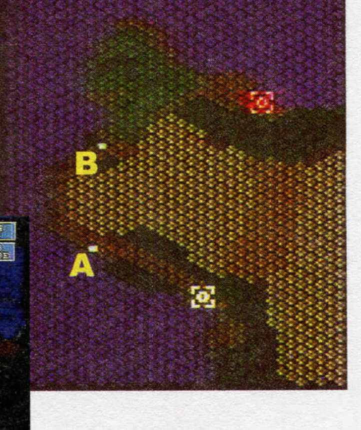
第一章——序章



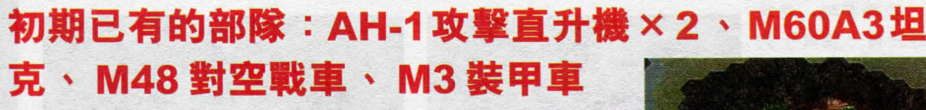
初期已有的部隊：V-150偵察車×2、M3裝甲車

攻略要點：首先將放在首都附近的M3移至另一個位於A的自軍城市，然後在該處集結兵力及生產武器，隊中最好包括有主力坦克及自走砲，至於首都則可在附近放置一至兩隊防空導彈，以防敵軍的飛機從山谷方向來襲。集結好後便大舉向中部的中立城市（B）進軍，在接近該城市的同時必定會遇上敵軍，所以在進軍時最好將主力戰車放在最前線，後面是自走砲及步兵，再者就是補給車之類的後援。另外，亦要派戰機在上空作掩護，以防敵方的攻擊機及攻擊直升機乘機偷襲。只要將那中立城市佔領後，便可以該處作為中途的補給基地，並向右方的敵人根據點進攻。此章敵軍的實力不是太強，她們主要的武器只有T-72坦克、BRDM2、BRDM3、MIG-21及MI-17。最後，在攻打敵軍首都時，最好將首都外的六格全部圍住，以防敵軍生產多過一隊部隊。





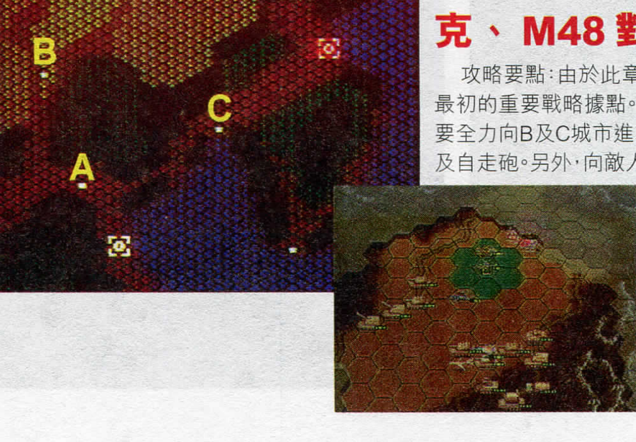
第二章——南海岸之衝突



初期已有的部隊：AH-1攻擊直升機×2、M60A3坦克、M48對空戰車、M3裝甲車

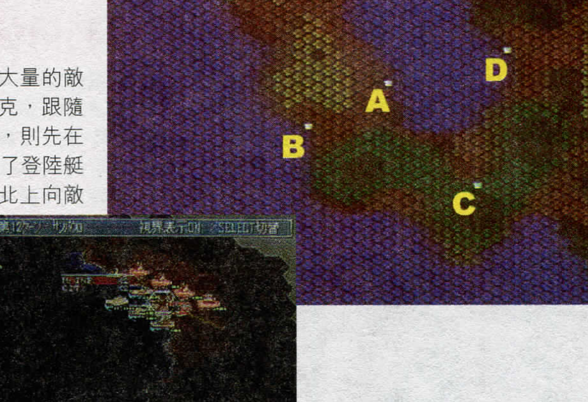
攻略要點：由於此章敵人的城市及首都分隔頗遠，所以A城市便是最初的重要戰略據點。初期配置時最好平均分配戰力於兩邊，之後便要全力向B及C城市進攻。在佔領B城市之前，要留意敵人的對空戰車及自走砲。另外，向敵人的D城市進攻時，要特別留意中間的沙漠是會影響到地面部隊的移動能力。在接近城市的時候，免不了受敵人的防空飛彈及長距離自走砲攻擊，所以若一發現該等武器便要盡快消滅；至於向敵人首都方面，在進攻C城市時，會遇到敵人的戰車隊而且上空亦有敵機掩護，所以最好是空軍及陸軍同步向該城進軍，佔領了之後便可說勝卷在扼，只要再加一把勁便可將敵人的首都佔領，戰略亦是先集合大規模軍力再全力進攻，而敵人首都的防衛圈是會配置長距離防空飛彈及自走砲。





第三章——危機

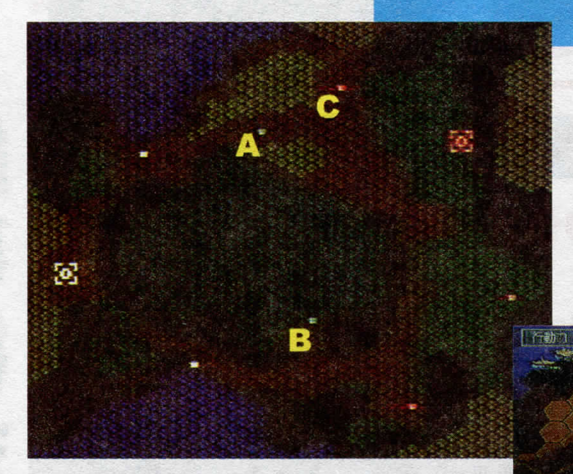
初期已有的部隊：F-18戰機、A-10攻擊機、AH-64攻擊直升機、M1A1坦克×2



攻略要點：此章中最為麻煩的就是中間有一個大沙漠，而且在A城市處有大量的敵軍駐守，當中亦包括對空戰車，所以進攻A城市時，最前方的就放置主力坦克，跟隨的就是自走砲。另外，B城市是可以很輕鬆地佔領。第三，在進攻C城市時，則先在版面的樽頸位集合兵力，之後再一起進攻。第四，若玩者在之前的版面已購入了登陸艇及其他的艦隻，不妨利用她們去佔領D城市。只要將D城市佔領後，要再次北上向敵人首都進軍便輕而易舉。敵人首都的防衛方面，是擁有不少的自走砲及防空導彈，所以玩者要以量去戰勝敵人。最後提供一個又快又簡單的戰勝方法，那就是玩者先配備導彈潛艇，然後神不知鬼不覺的駛至敵人首都附近的海岸線，之後再放彈道飛彈便可立刻將敵人首都破壞。



第四章——奪回



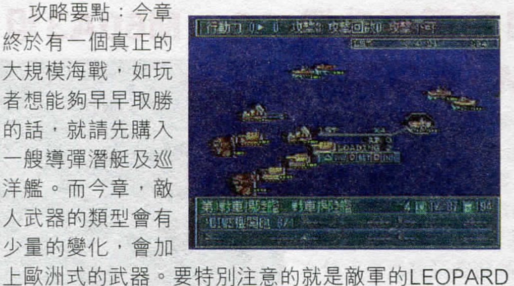
初期已有的部隊：無

攻略要點：一看版圖，中間的大湖在戰略角度來說是一個大盲點，很容易會被敵人的戰略轟炸機有機可乘，因此，這一版最好先派一架大型偵察機在湖的上空巡邏，以防敵軍利用戰略轟炸機攻擊自軍首都。之後再在首都附近的兩個城市配置武器，當然若有航空母艦的話會更為有利，可以利用她們作為中途加油站。將武器配置好後，便全軍向A及B城市進攻，特別是A城市是一個非攻取不可的城市，因為她的戰略價值十分高。將A城佔領後，便要集結兵力準備向C城進攻。攻取了C城市後，便可以整頓軍隊並準備向敵軍的首都進發。敵軍首都的防衛亦非同小可，計有數輛坦克、反坦克戰車、防空飛彈及自走砲，要有預備犧牲一至五隊部隊的可能性。但自軍只要量多及攻擊夠猛烈的話，這些敵軍部隊亦不堪一擊。至於在版面下方的部隊去不去攻取其他的城市就可以由玩者決定。

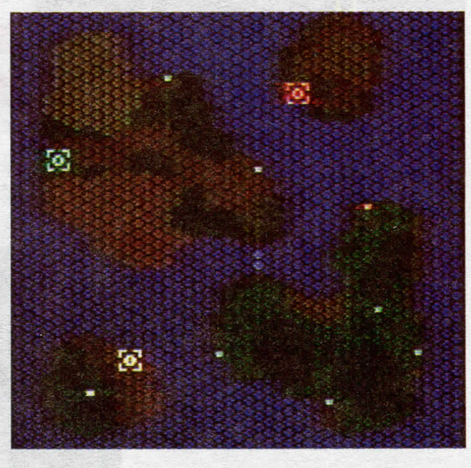


第五章——南部諸島

初期已有的部隊：SH-60反潛直升機、斯普魯恩斯驅逐艦×2



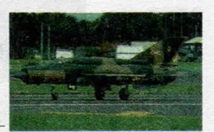
攻略要點：今章終於有一個真正的大規模海戰，如玩者想能夠早早取勝的話，就請先購入一艘導彈潛艇及巡洋艦。而今章，敵人武器的類型會有少量的變化，會加上歐洲式的武器。要特別注意的就是敵軍的LEOPARD坦克，因為攻擊力絕對不小。本章最要留意的地方，就是敵軍的潛艇，她們要用反潛直升機才能察覺到，一發現她們的踪影時便要盡快將其擊沉，否則便會後患無窮。只要將敵軍初期出場的艦隻消滅後，便不會再有其他的艦隻出現。之後，再利用導彈潛艇及巡洋艦先將位於左方的中立國首都消滅，再者北上，繞過此島再駛至敵國首都的附近，並用同樣的方法將其消滅。另一邊，要活用登陸艇將步兵運至對岸其佔領其中立都市，之後便可再大舉配置陸軍及空軍武器。



現代武器圖鑑

空中武器

米格21魚床式戰鬥機(MIG-21 FISHBED)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:800元
所需生產力:100
防禦力:400
最高油量:60
最高行程:15格
攻擊行動力:4



配備之武器——
短程對空導彈(射程1格) 炸彈(射程1格) 機關炮(射程1格)

F-4鬼怪II艦上戰鬥機(F-4 PHANTOM II/ F-4EJ PHANTOM II)
所屬陣營:美國(F-4)/ 日本(F-4EJ)
生產費用:1400元
所需生產力:100
防禦力:400
最高油量:80
最高行程:15格
攻擊行動力:4



配備之武器——
中程對空導彈(射程2格) 短程對空導彈(射程1格) 炸彈(射程1格)
機關炮(射程1格)

米格23鞭擊者式戰鬥機(MIG-23 FLOGGER)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:1000元
所需生產力:100
防禦力:400
最高油量:70
最高行程:15格
攻擊行動力:4



配備之武器——
中程對空導彈(射程2格) 短程對空導彈(射程1格) 炸彈(射程1格)
機關炮(射程1格)

幻影三型戰鬥機(MIRAGE III)
所屬陣營:歐洲
生產費用:1100元
所需生產力:100
防禦力:400
最高油量:70
最高行程:15格
攻擊行動力:4



配備之武器——
中程對空導彈(射程2格) 短程對空導彈(射程1格) 炸彈(射程1格)
機關炮(射程1格)

幼獅C.2型戰鬥機(KFIR C.2)
所屬陣營:——
生產費用:1200元
所需生產力:100
防禦力:400
最高油量:70
最高行程:15格
攻擊行動力:4



配備之武器——
短程對空導彈(射程1格) 炸彈(射程1格) 機關炮(射程1格)

F-16獵鷹戰鬥機(F-16 FIGHTING FALCON)
所屬陣營:美國
生產費用:2300元
所需生產力:100
防禦力:400
最高油量:80
最高行程:14格
攻擊行動力:4



配備之武器——
短程對空導彈(射程1格) 炸彈(射程1格) 反坦克導彈(射程1格) 機關炮(射程1格)

F-18大黃蜂艦上戰鬥機(F-18 HORNET)
所屬陣營:美國
生產費用:3200元
所需生產力:100
防禦力:400
最高油量:70
最高行程:14格
攻擊行動力:4



配備之武器——
中程對空導彈(射程2格) 短程對空導彈(射程1格) 炸彈(射程1格)
反艦導彈(射程4格) 機關炮(射程1格)

米格29艦上戰鬥機(MIG-29)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:2600元
所需生產力:100
防禦力:400
最高油量:70
最高行程:15格
攻擊行動力:4



配備之武器——
中程對空導彈(射程2格) 短程對空導彈(射程1格) 炸彈(射程1格)
反艦導彈(射程4格) 機關炮(射程1格)

幻影F1戰鬥機(MIRAGE F1)
所屬陣營:歐洲
生產費用:1700元
所需生產力:100
防禦力:400
最高油量:80
最高行程:14格
攻擊行動力:4



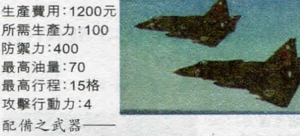
配備之武器——
中程對空導彈(射程2格) 短程對空導彈(射程1格) 炸彈(射程1格)
機關炮(射程1格)

幻影2000戰鬥機(MIRAGE 2000)
所屬陣營:歐洲
生產費用:2800元
所需生產力:100
防禦力:400
最高油量:70
最高行程:15格
攻擊行動力:4



配備之武器——
中程對空導彈(射程2格) 短程對空導彈(射程1格) 炸彈(射程1格)
反艦導彈(射程4格) 機關炮(射程1格)

JA37雷碗戰鬥機(JA37 VIGGEN)
所屬陣營:——
生產費用:1200元
所需生產力:100
防禦力:400
最高油量:70
最高行程:15格
攻擊行動力:4



配備之武器——
中程對空導彈(射程2格) 短程對空導彈(射程1格) 炸彈(射程1格)
機關炮(射程1格)

IDF經國號戰鬥機(IDF經國)
所屬陣營:——
生產費用:2400元
所需生產力:100
防禦力:400
最高油量:70
最高行程:14格
攻擊行動力:4



配備之武器——
中程對空導彈(射程2格) 短程對空導彈(射程1格) 炸彈(射程1格)
機關炮(射程1格)

F-14雄貓艦上戰鬥機(F-14 TOMCAT)
所屬陣營:美國
生產費用:5200元
所需生產力:200
防禦力:450
最高油量:90
最高行程:15格
攻擊行動力:4
配備之武器——
長程對空導彈(射程3格) 中程對空導彈(射程2格) 短程對空導彈(射程1格)
機關炮(射程1格)

F-15鷹式戰鬥機(F-15 EAGLE/ F-15J EAGLE)
所屬陣營:美國(F-15)/ 日本(F-15J)
生產費用:4300元
所需生產力:200
防禦力:450
最高油量:90
最高行程:15格
攻擊行動力:4



配備之武器——
中程對空導彈(射程2格) 短程對空導彈(射程1格) 炸彈(射程1格)
機關炮(射程1格)

米格31狐狗式戰鬥機(MIG-31 FOX HOUND)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:4500元
所需生產力:200
防禦力:450
最高油量:90
最高行程:15格
攻擊行動力:4



配備之武器——
長程對空導彈(射程3格) 中程對空導彈(射程2格) 短程對空導彈(射程1格)
機關炮(射程1格)

蘇27戰鬥機(SU-27 FRANKER)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:3600元
所需生產力:200
防禦力:450
最高油量:80
最高行程:格15
攻擊行動力:4



配備之武器——
中程對空導彈(射程2格) 短程對空導彈(射程1格) 炸彈(射程1格)
機關炮(射程1格)

旋風F.3戰鬥機(TORNADO F.3)
所屬陣營:歐洲
生產費用:3800元
所需生產力:200
防禦力:450
最高油量:85
最高行程:15格
攻擊行動力:4



配備之武器——
中程對空導彈(射程2格) 短程對空導彈(射程1格) 炸彈(射程1格)
機關炮(射程1格)

F-22戰鬥機(F-22 SUPER STAR)
所屬陣營:美國
生產費用:380元
所需生產力:200
防禦力:450
最高油量:85
最高行程:15格
攻擊行動力:4
配備之武器——
中程對空導彈(射程2格) 短程對空導彈(射程1格) 炸彈(射程1格)
機關炮(射程1格)

蘇35戰鬥機(SU-35 SUPER FRANKER)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:6400元
所需生產力:200
防禦力:450
最高油量:90
最高行程:15格
攻擊行動力:4



配備之武器——
長程對空導彈(射程3格) 中程對空導彈(射程2格) 短程對空導彈(射程1格)
炸彈(射程1格) 機關炮(射程1格)

歐洲2000式戰機(EURO FIGHTER 2000)
所屬陣營:歐洲
生產費用:6000元
所需生產力:200
防禦力:450
最高油量:85
最高行程:15格
攻擊行動力:4
配備之武器——
中程對空導彈(射程2格) 短程對空導彈(射程1格) 炸彈(射程1格)
機關炮(射程1格)

RIFLE M戰鬥機
所屬陣營:歐洲
生產費用:7200元
所需生產力:200
防禦力:450
最高油量:85
最高行程:15格
攻擊行動力:4



配備之武器——
中程對空導彈(射程2格) 短程對空導彈(射程1格) 炸彈(射程1格)
機關炮(射程1格)

JAS39GRIPPEN戰鬥機
所屬陣營:——
生產費用:4700元
所需生產力:200
防禦力:450
最高油量:85
最高行程:15格
攻擊行動力:4



配備之武器——
中程對空導彈(射程2格) 短程對空導彈(射程1格) 炸彈(射程1格)
反艦導彈(射程4格) 機關炮(射程1格)

A-7海盜II式攻擊機(A-7 CORSAIR II)
所屬陣營:美國
生產費用:1000元
所需生產力:100
防禦力:400
最高油量:70
最高行程:14格
攻擊行動力:4



配備之武器——
炸彈(射程1格) 短程對空導彈(射程1格)
機關炮(射程1格)

蘇17裝配者式攻擊機(SU-17 FITTER)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:900元
所需生產力:100
防禦力:400
最高油量:60
最高行程:14格
攻擊行動力:4



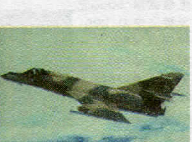
配備之武器——
炸彈(射程1格) 短程對空導彈(射程1格)
機關炮(射程1格)

F-1攻擊機
所屬陣營:日本
生產費用:1400元
所需生產力:100
防禦力:400
最高油量:70
最高行程:14格
攻擊行動力:4



配備之武器——
炸彈(射程1格) 短程對空導彈(射程1格)
反艦導彈(射程4格) 機關炮(射程1格)

超級軍旗式攻擊機(SUPER ETENDARD)
所屬陣營:歐洲
生產費用:1200元
所需生產力:100
防禦力:400
最高油量:70
最高行程:14格
攻擊行動力:4



配備之武器——
炸彈(射程1格) 短程對空導彈(射程1格)
反艦導彈(射程4格) 機關炮(射程1格)

A-6人侵者式攻擊機(A-6 INTURDER)
所屬陣營:美國
生產費用:2300元
所需生產力:100
防禦力:400
最高油量:80
最高行程:13格
攻擊行動力:4



配備之武器——
炸彈(射程1格) 炸彈(轟炸城市用/ 無射程) 反艦導彈(射程4格)

米格27鞭擊者式攻擊機(MIG-27 FLOGGER)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:2100元
所需生產力:100
防禦力:400
最高油量:70
最高行程:15格
攻擊行動力:4



配備之武器——
炸彈(射程1格) 炸彈(轟炸城市用/ 無射程) 短程對空導彈(射程1格)
機關炮(射程1格)

現代武器圖鑑

美洲虎式攻擊機(JAUGER)
所屬陣營:歐洲
生產費用:2300元
所需生產力:100
防禦力:400
最高油量:70
最高行程:14格
攻擊行動力:4
配備之武器——
炸彈(射程1格) 反坦克導彈(射程1格) 炸彈(轟炸城市用/無射程) 短程對空導彈(射程1格) 機關炮(射程1格)



A-10雷電式攻擊機(A-10 THUNDERBOLT)
所屬陣營:美國
生產費用:3600元
所需生產力:200
防禦力:650
最高油量:60
最高行程:12格
攻擊行動力:4
配備之武器——
反坦克導彈(射程1格) 炸彈(射程1格) 機關炮(射程1格) 短程對空導彈(射程1格)



蘇25蛙腳式艦上攻擊機(SU-25 FROG FOOT)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:3200元
所需生產力:200
防禦力:600
最高油量:60
最高行程:14格
攻擊行動力:4
配備之武器——
反坦克導彈(射程1格) 炸彈(射程1格) 機關炮(射程1格) 短程對空導彈(射程1格)



F-2攻擊機
所屬陣營:日本
生產費用:5200元
所需生產力:200
防禦力:450
最高油量:80
最高行程:14格
攻擊行動力:4
配備之武器——
炸彈(射程1格) 炸彈(轟炸城市用/無射程) 反艦導彈(射程4格) 中程對空導彈(射程2格) 短程對空導彈(射程1格) 機關炮(射程1格)



F-111戰鬥轟炸機(F-111 ART BARK)
所屬陣營:美國
生產費用:5000元
所需生產力:200
防禦力:450
最高油量:95
最高行程:15格
攻擊行動力:4
配備之武器——
炸彈(射程1格) 炸彈(轟炸城市用/無射程) 短程對空導彈(射程1格) 機關炮(射程1格)



蘇24劍術師式戰鬥轟炸機(SU-24 FENCER)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:4400元
所需生產力:200
防禦力:450
最高油量:90
最高行程:14格
攻擊行動力:4
配備之武器——
炸彈(射程1格) 炸彈(轟炸城市用/無射程) 短程對空導彈(射程1格) 機關炮(射程1格)



F-15E打擊鷹式戰鬥轟炸機(F-15E STRIKE EAGLE)
所屬陣營:美國
生產費用:6800元
所需生產力:200
防禦力:550
最高油量:95
最高行程:15格
攻擊行動力:4
配備之武器——
炸彈(射程1格) 反坦克導彈(射程1格) 炸彈(轟炸城市用/無射程) 中程對空導彈(射程2格) 短程對空導彈(射程1格) 機關炮(射程1格)



蘇32 FN戰鬥轟炸機(SU-32 FN)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:6200元
所需生產力:200
防禦力:600
最高油量:90
最高行程:15格
攻擊行動力:4
配備之武器——
炸彈(射程1格) 炸彈(轟炸城市用/無射程) 反艦導彈(射程4格) 中程對空導彈(射程2格) 短程對空導彈(射程1格) 機關炮(射程1格)



旋風GR.1戰鬥轟炸機(TORNADO GR.1)
所屬陣營:歐洲
生產費用:4800元
所需生產力:200
防禦力:550
最高油量:90
最高行程:15格
攻擊行動力:4
配備之武器——
炸彈(射程1格) 反坦克導彈(射程1格) 炸彈(轟炸城市用/無射程) 短程對空導彈(射程1格) 機關炮(射程1格)



獵兔犬式及海獵兔犬式垂直升降戰鬥機(AV-8 HARRIER/ SEA HARRIER FRS.1)
所屬陣營:美國(AV-8)/歐洲(FRS.1)
生產費用:2000元(AV-8)/1800元(FRS.1)
所需生產力:100
防禦力:400
最高油量:60
最高行程:13格
攻擊行動力:4
配備之武器——
短程對空導彈(射程1格) 炸彈(射程1格) 反艦導彈(射程4格) 機關炮(射程1格)



雅克36鐵匠式垂直升降戰鬥機(YAK-36 FORGOR)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:1000元
所需生產力:100
防禦力:400
最高油量:60
最高行程:13格
攻擊行動力:4
配備之武器——
短程對空導彈(射程1格) 炸彈(射程1格) 反艦導彈(射程2格) 機關炮(射程1格)



B-52空中堡壘式轟炸機(B-52 STRATOFORTRESS)
所屬陣營:美國
生產費用:7200元
所需生產力:300
防禦力:500
最高油量:110
最高行程:13格
攻擊行動力:6
配備之武器——
炸彈(轟炸城市用/無射程) 反艦導彈(射程2格)



圖-22逆火式轟炸機(TU-22 BACKFIRE)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:6100元
所需生產力:300
防禦力:500
最高油量:80
最高行程:15格
攻擊行動力:6
配備之武器——
炸彈(轟炸城市用/無射程) 反艦導彈(射程2格)



C-17環球霸王III型運輸機(C-17 GLOBEMASTER)
所屬陣營:美國
生產費用:1000元
所需生產力:100
防禦力:500
最高油量:160
最高行程:12格
攻擊行動力:0
配備之武器——
無



伊爾-76耿直式運輸機(IL-76 CAMBER)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:1000元
所需生產力:100
防禦力:500
最高油量:160
最高行程:12格
攻擊行動力:0
配備之武器——
無



C-1運輸機
所屬陣營:日本
生產費用:1000元
所需生產力:100
防禦力:500
最高油量:160
最高行程:12格
攻擊行動力:0
配備之武器——
無



C-160運輸機
所屬陣營:歐洲
生產費用:1000元
所需生產力:100
防禦力:500
最高油量:160
最高行程:12格
攻擊行動力:0
配備之武器——
無



空中加油機
所屬陣營:全陣營
生產費用:1200元
所需生產力:100
防禦力:400
最高油量:160
最高行程:12格
攻擊行動力:0
配備之武器——
補給物資(無射程)



E-3哨兵式預警機(E-3 SENTRY/ E-3F SENTRY)
所屬陣營:美國(E-3)/歐洲(E-3F)
生產費用:2400元
所需生產力:100
防禦力:500
最高油量:160
最高行程:12格
攻擊行動力:0
配備之武器——
無



A-50預警機(A-50 MAINSTY)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:2000元
所需生產力:100
防禦力:500
最高油量:160
最高行程:12格
攻擊行動力:0
配備之武器——
無



E-2C鷹眼式艦上預警機(E-2C HAWKEYE)
所屬陣營:日本
生產費用:2200元
所需生產力:100
防禦力:500
最高油量:120
最高行程:12格
攻擊行動力:0
配備之武器——
無



RF-4鬼怪II偵察機(RF-4 PHANTOM II/ RF-4E PHANTOM II)
所屬陣營:美國(RF-4)/日本(RF-4E)
生產費用:800元
所需生產力:50
防禦力:400
最高油量:100
最高行程:15格
攻擊行動力:0
配備之武器——
無



米格25R火狐式偵察機(MIG-25 FOXBAT)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:900元
所需生產力:50
防禦力:400
最高油量:90
最高行程:16格
攻擊行動力:0
配備之武器——
無



幻影F1.CR偵察機(MIRAGE F1.CR)
所屬陣營:歐洲
生產費用:800元
所需生產力:50
防禦力:400
最高油量:90
最高行程:15格
攻擊行動力:0
配備之武器——
無



AH-1眼鏡蛇攻擊直升機(AH-1 HUEY COBRA/ AH-1S COBRA)
所屬陣營:美國(AH-1)/日本(AH-1S)
生產費用:800元
所需生產力:50
防禦力:350
最高油量:60
最高行程:9格
攻擊行動力:3
配備之武器——
反坦克導彈(射程1格) 機關炮(射程1格)



PAH-1攻擊直升機
所屬陣營:歐洲
生產費用:650元
所需生產力:50
防禦力:300
最高油量:60
最高行程:9格
攻擊行動力:3
配備之武器——
反坦克導彈(射程1格) 機關炮(射程1格)



AH-64阿帕奇攻擊直升機(AH-64 APACHE/ AH-64D LONG BOW APACHE)
所屬陣營:美國
生產費用:2400元(AH-64)/3400元(AH-64D)
所需生產力:100
防禦力:500
最高油量:70
最高行程:10格
攻擊行動力:3
配備之武器——
反坦克導彈(射程1格) 短程對空導彈(射程1格) 機關炮(射程1格)



KA-50攻擊直升機(KA-50 HOKUM)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:2000元
所需生產力:100
防禦力:500
最高油量:70
最高行程:10格
攻擊行動力:3
配備之武器——
反坦克導彈(射程1格) 短程對空導彈(射程1格) 機關炮(射程1格)



PAH-2攻擊直升機(PAH-2 TIGAR)
所屬陣營:歐洲
生產費用:2700元
所需生產力:100
防禦力:500
最高油量:70
最高行程:10格
攻擊行動力:3
配備之武器——
反坦克導彈(射程1格) 短程對空導彈(射程1格) 機關炮(射程1格)



現代武器圖鑑

米爾24雌鹿式攻擊運輸直升機(MI-24 HIND)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:900元
所需生產力:50
防禦力:400
最高油量:80
最高行程:9格
攻擊行動力:3
配備之武器——
反坦克導彈(射程1格) 短程對空導彈(射程1格) 機關炮(射程1格)



米爾17河馬式運輸直升機(MI-17 BIP)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:300元
所需生產力:50
防禦力:300
最高油量:100
最高行程:9格
攻擊行動力:3
配備之武器——
反坦克導彈(射程1格) 機槍(射程1格)



SH-60海鷹式反潛直升機(SH-60 SEAHAWK/ SH-60J)
所屬陣營:美國(SH-60)/ 日本(SH-60J)
生產費用:750元
所需生產力:50
防禦力:350
最高油量:70
最高行程:9格
攻擊行動力:3
配備之武器——
短程反潛魚雷(射程1格)



海王HAS.5反潛直升機(SEA KING HAS.5)
所屬陣營:歐洲
生產費用:650元
所需生產力:50
防禦力:300
最高油量:70
最高行程:9格
攻擊行動力:3
配備之武器——
短程反潛魚雷(射程1格)



UH-60黑鷹運輸直升機(UH-60 BLACKHAWK)
所屬陣營:美國
生產費用:400元
所需生產力:50
防禦力:350
最高油量:110
最高行程:9格
攻擊行動力:3
配備之武器——
反坦克導彈(射程1格) 機槍(射程1格)

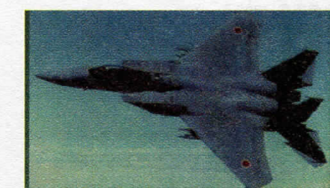


UH-1運輸直升機(UH-1J/ UH-1D)
所屬陣營:日本(UH-1J)/ 歐洲(UH-1D)
生產費用:350元
所需生產力:50
防禦力:300
最高油量:100
最高行程:9格
攻擊行動力:3
配備之武器——
反坦克導彈(射程1格) 機槍(射程1格)



KA-27反潛直升機(KA-27 HELIKUX)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:550元
所需生產力:50
防禦力:300
最高油量:70
最高行程:9格
攻擊行動力:3
配備之武器——
短程反潛魚雷(射程1格)





地上武器

T-72主力坦克車
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:700元
所需生產力:50
防禦力:800
最高油量:50
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
戰車炮(射程1格) 機槍(射程1格)



M60A3主力坦克車
所屬陣營:美國
生產費用:1000元
所需生產力:50
防禦力:1400
最高油量:55
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
戰車炮(射程1格) 機槍(射程1格)



74式主力坦克車
所屬陣營:日本
生產費用:1100元
所需生產力:50
防禦力:1500
最高油量:45
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
戰車炮(射程1格) 機槍(射程1格)



豹1型主力坦克車(LEOPARD 1)
所屬陣營:歐洲
生產費用:1000元
所需生產力:50
防禦力:1500
最高油量:50
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
戰車炮(射程1格) 機槍(射程1格)



T-64主力坦克車
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:1200元
所需生產力:50
防禦力:2100
最高油量:45
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
戰車炮(射程1格) 機槍(射程1格)



MAILCABA MK3主力坦克車
所屬陣營:歐洲
生產費用:1500元
所需生產力:150
防禦力:2900
最高油量:45
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
戰車炮(射程1格) 機槍(射程1格)



M1A1阿百藍式主力坦克車(M1A1 ABARM)
所屬陣營:美國
生產費用:1800元
所需生產力:150
防禦力:3200
最高油量:45
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
戰車炮(射程1格) 機槍(射程1格)



T-80主力坦克車
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:1600元
所需生產力:150
防禦力:3000
最高油量:45
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
戰車炮(射程1格) 機槍(射程1格)



90式主力坦克車
所屬陣營:日本
生產費用:1900元
所需生產力:150
防禦力:3100
最高油量:45
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
戰車炮(射程1格) 機槍(射程1格)



豹2型主力坦克車(LEOPARD 2)
所屬陣營:歐洲
生產費用:1800元
所需生產力:150
防禦力:3300
最高油量:50
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
戰車炮(射程1格) 機槍(射程1格)



M901輕型戰鬥車輛
所屬陣營:美國
生產費用:350元
所需生產力:50
防禦力:500
最高油量:50
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
反坦克導彈(射程1格) 機槍(射程1格)



60式自走無反動砲
所屬陣營:日本
生產費用:250元
所需生產力:50
防禦力:450
最高油量:40
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
無反動炮(射程1格) 機槍(射程1格)



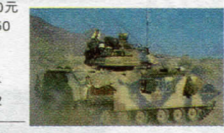
美洲虎2輕型戰鬥車輛(JAGUAR 2)
所屬陣營:歐洲
生產費用:450元
所需生產力:50
防禦力:600
最高油量:50
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
反坦克導彈(射程1格) 機槍(射程1格)



M8 AGS輕型戰鬥車輛
所屬陣營:美國
生產費用:900元
所需生產力:50
防禦力:600
最高油量:50
最高行程:7格
攻擊行動力:2
配備之武器——
戰車炮(射程1格) 機槍(射程1格)



M2布雷德利式裝甲運兵車(M2 BRADLEY)
所屬陣營:美國
生產費用:400元
所需生產力:50
防禦力:500
最高油量:50
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
反坦克導彈(射程1格) 機關炮(射程1格)



BMP3裝甲運兵車
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:400元
所需生產力:50
防禦力:500
最高油量:55
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
反坦克導彈(射程1格) 戰車炮(射程1格) 機關炮(射程1格)



89式步兵戰鬥車
所屬陣營:日本
生產費用:400元
所需生產力:50
防禦力:500
最高油量:45
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
反坦克導彈(射程1格) 機關炮(射程1格)



瑪瑙達1型裝甲運兵車(MARUDA)
所屬陣營:歐洲
生產費用:400元
所需生產力:50
防禦力:600
最高油量:55
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
反坦克導彈(射程1格) 機關炮(射程1格)



V-150指令式偵察戰鬥車輛(V-150 COMMANDO)
所屬陣營:美國
生產費用:350元
所需生產力:50
防禦力:400
最高油量:65
最高行程:7格
攻擊行動力:2
配備之武器——
反坦克導彈(射程1格) 機槍(射程1格)



BRDM2偵察戰鬥車輛
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:300元
所需生產力:50
防禦力:400
最高油量:65
最高行程:7格
攻擊行動力:2
配備之武器——
反坦克導彈(射程1格) 機槍(射程1格)



87式戰鬥偵察車
所屬陣營:日本
生產費用:400元
所需生產力:50
防禦力:450
最高油量:65
最高行程:7格
攻擊行動力:2
配備之武器——
反坦克導彈(射程1格) 機關炮(射程1格)



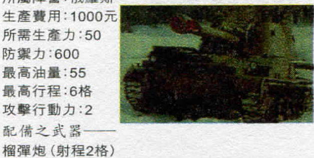
勞古斯式偵察戰鬥車輛(LUKES)
所屬陣營:歐洲
生產費用:400元
所需生產力:50
防禦力:500
最高油量:65
最高行程:7格
攻擊行動力:2
配備之武器——
反坦克導彈(射程1格) 機關炮(射程1格)



M3布雷德利式偵察戰鬥車輛(M3 BRADLEY)
所屬陣營:美國
生產費用:500元
所需生產力:50
防禦力:600
最高油量:50
最高行程:7格
攻擊行動力:2
配備之武器——
反坦克導彈(射程1格) 機關炮(射程1格)



2S3型自走炮
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:1000元
所需生產力:50
防禦力:600
最高油量:55
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
榴彈炮(射程2格)



現代武器圖鑑

M109/ M109A3G自走炮
所屬陣營:美國(M109)/ 歐洲(M109A3G)
生產費用:1300元(M109)/ 1400(M109A3G)
所需生產力:50
防禦力:600
最高油量:50
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
榴彈炮(射程2格)



75式榴彈炮
所屬陣營:日本
生產費用:1300元
所需生產力:50
防禦力:600
最高油量:50
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
榴彈炮(射程2格)



2S19型自走炮
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:1800元
所需生產力:50
防禦力:700
最高油量:55
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
榴彈炮(射程2格)



PZH2000型自走炮
所屬陣營:歐洲
生產費用:1900元
所需生產力:50
防禦力:800
最高油量:55
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
榴彈炮(射程2格)



M110/ M110J/ M110A2自走炮
所屬陣營:美國(M110)/ 日本(M110J)/ 歐洲(M110A2)
生產費用:2100元(M110/ M110J)/ 2200元(M110A2)
所需生產力:100
防禦力:400
最高油量:60
最高行程:4格
攻擊行動力:2
配備之武器——
榴彈炮(射程3格)



2S7型自走炮
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:2000元
所需生產力:100
防禦力:400
最高油量:60
最高行程:4格
攻擊行動力:2
配備之武器——
榴彈炮(射程3格)



BM21導彈車輛
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:800元
所需生產力:50
防禦力:300
最高油量:65
最高行程:5格
攻擊行動力:3
配備之武器——
長距離對地導彈(射程3格)



75式自走ROCKET炮
所屬陣營:日本
生產費用:1100元
所需生產力:50
防禦力:400
最高油量:50
最高行程:5格
攻擊行動力:3
配備之武器——
長距離對地導彈(射程3格)



LARS導彈車輛
所屬陣營:歐洲
生產費用:1000元
所需生產力:50
防禦力:300
最高油量:65
最高行程:5格
攻擊行動力:3
配備之武器——
長距離對地導彈(射程3格)



MLRS/ MLRS(J)/ MLRS(G) 導彈車輛
所屬陣營:美國(MLRS)/ 日本(MLRS(J))/ 歐洲(MLRS(G))
生產費用:3600元
所需生產力:200
防禦力:400
最高油量:50
最高行程:4格
攻擊行動力:4
配備之武器——
長距離對地導彈(射程4格)



BM30導彈車輛
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:3200元
所需生產力:200
防禦力:300
最高油量:60
最高行程:4格
攻擊行動力:4
配備之武器——
長距離對地導彈(射程4格)



M163對空裝甲車
所屬陣營:美國
生產費用:400元
所需生產力:50
防禦力:500
最高油量:50
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
對空機關炮(射程1格)



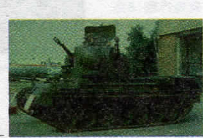
ZSU-23-4斯魯卡對空裝甲車
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:450元
所需生產力:50
防禦力:550
最高油量:50
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
對空機關炮(射程1格)



87式對空自走炮
所屬陣營:日本
生產費用:600元
所需生產力:50
防禦力:600
最高油量:55
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
對空機關炮(射程1格)



古巴魯特式對空裝甲車(KUBALUTO)
所屬陣營:歐洲
生產費用:600元
所需生產力:50
防禦力:600
最高油量:55
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
對空機關炮(射程1格)



2S6M精古斯卡式對空裝甲車(2S6M TWIN KUSKA)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:900元
所需生產力:50
防禦力:600
最高油量:55
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
對空機關炮(射程1格) 短程對空導彈(射程1格)



SA-9吉斯鯨式對空導彈車輛(SA-9 GUSTKING)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:300元
所需生產力:50
防禦力:400
最高油量:60
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
短程對空導彈(射程1格)



M48小檞樹型對空導彈車輛(M48 CHAPRRAL)
所屬陣營:美國
生產費用:450元
所需生產力:50
防禦力:400
最高油量:50
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
短程對空導彈(射程1格)



81式短SAM
所屬陣營:日本
生產費用:500元
所需生產力:50
防禦力:300
最高油量:60
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
短程對空導彈(射程1格)



SA-8壁虎式對空導彈車輛(SA-8 GECKO)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:550元
所需生產力:50
防禦力:400
最高油量:60
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
短程對空導彈(射程1格)



瑪瑙達・羅蘭2型對空導彈車輛(MARUDA ROLAND 2)
所屬陣營:歐洲
生產費用:700元
所需生產力:50
防禦力:600
最高油量:50
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
短程對空導彈(射程1格)



SA-13高凡式對空導彈車輛(SA-13 GOVER)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:900元
所需生產力:50
防禦力:600
最高油量:50
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
短程對空導彈(射程1格)



ADATS對空導彈車輛
所屬陣營:無
生產費用:1100元
所需生產力:50
防禦力:500
最高油量:50
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
短程對空及反坦克導彈(射程1格)



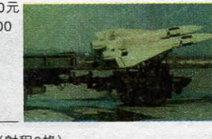
SA-15槍手式對空導彈車輛(SA-15 GUNLET)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:1200元
所需生產力:50
防禦力:600
最高油量:45
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
短程對空導彈(射程1格)



SA-6紀浮式防空導彈(SA-6 CAINFUL)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:1000元
所需生產力:100
防禦力:400
最高油量:50
最高行程:5格
攻擊行動力:3
配備之武器——
長程對空導彈(射程3格)



鷹式防空導彈(HAWK/ HAWK(J)/ HAWK(G))
所屬陣營:美國(HAWK)/ 日本(HAWK(J))/ 歐洲(HAWK(G))
生產費用:1300元
所需生產力:100
防禦力:300
最高油量:60
最高行程:5格
攻擊行動力:3
配備之武器——
長程對空導彈(射程3格)



SA-11加圖快式防空導彈(SA-11 GADOFLY)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:2000元
所需生產力:100
防禦力:400
最高油量:50
最高行程:5格
攻擊行動力:3
配備之武器——
長程對空導彈(射程3格)



愛國者防空導彈(PATRIO/ PATRIO(J)/ PATRIO(G))
所屬陣營:美國(PARTIO)/ 日本(PATRIO(J))/ 歐洲(PATRIO(G))
生產費用:4600元
所需生產力:200
防禦力:300
最高油量:60
最高行程:4格
攻擊行動力:4
配備之武器——
長程對空導彈(射程4格)



SA-10格蘭保魯型防空導彈(SA-10 GRANBU)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:4200元
所需生產力:200
防禦力:300
最高油量:60
最高行程:4格
攻擊行動力:4
配備之武器——
長程對空導彈(射程4格)



補給車
所屬陣營:無
生產費用:300元
所需生產力:50
防禦力:300
最高油量:70
最高行程:5格
攻擊行動力:0
配備之武器——
補給物資(無射程)



運輸部隊
所屬陣營:無
生產費用:免費
所需生產力:0
防禦力:300
最高油量:70
最高行程:5格
攻擊行動力:0
配備之武器——
無



工作部隊
所屬陣營:無
生產費用:免費
所需生產力:0
防禦力:800
最高油量:70
最高行程:5格
攻擊行動力:0
配備之武器——
無



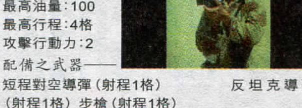
步兵
所屬陣營:無
生產費用:100元
所需生產力:50
防禦力:100
最高油量:100
最高行程:4格
攻擊行動力:2
配備之武器——
步槍(射程1格)




重步兵
所屬陣營:無
生產費用:150元
所需生產力:50
防禦力:100
最高油量:100
最高行程:4格
攻擊行動力:2
配備之武器——
迫擊炮(射程2格) 無反動炮(射程1格) 步槍(射程1格)



導彈兵
所屬陣營:無
生產費用:200元
所需生產力:50
防禦力:100
最高油量:100
最高行程:4格
攻擊行動力:2
配備之武器——
短程對空導彈(射程1格) 反坦克導彈(射程1格) 步槍(射程1格)



補給艦
所屬陣營:無
生產費用:4000元
所需生產力:100
防禦力:3600
最高油量:200
最高行程:5格
攻擊行動力:0
配備之武器——
補給物資(無射程)



水上武器

23型小型護衛艦
所屬陣營:歐洲
生產費用:3600元
所需生產力:100
防禦力:4200
最高油量:200
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
反潛魚雷(射程3格) 反艦導彈(射程4格) 中程對空導彈(射程2格) 艦炮(射程1格) CIWS機關炮(射程1格)



拉斐特型小型護衛艦(LAFAYETTE)
所屬陣營:歐洲
生產費用:4800元
所需生產力:100
防禦力:4200
最高油量:200
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
反潛魚雷(射程3格) 反艦導彈(射程4格) 中程對空導彈(射程2格) 艦炮(射程1格) CIWS機關炮(射程1格)



斯普魯恩斯型驅逐艦(SPRUANCE)
所屬陣營:美國
生產費用:3800元
所需生產力:100
防禦力:4600
最高油量:200
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
反潛魚雷(射程3格) 反艦導彈(射程4格) 中程對空導彈(射程2格) 艦炮(射程1格) CIWS機關炮(射程1格)



阿里公園型驅逐艦(ARRAY PARK)
所屬陣營:美國
生產費用:6800元
所需生產力:150
防禦力:4200
最高油量:220
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
反潛魚雷(射程3格) 反艦導彈(射程4格) 中程對空導彈(射程2格) 艦炮(射程1格) CIWS機關炮(射程1格)



烏達萊爾型驅逐艦(UDALOYE)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:3400元
所需生產力:100
防禦力:4200
最高油量:200
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
反潛導彈(射程4格) 反潛魚雷(射程3格) 中程對空導彈(射程2格) 艦炮(射程1格) CIWS機關炮(射程1格)



卡薩爾型驅逐艦(CASSARD)
所屬陣營:歐洲
生產費用:5400元
所需生產力:150
防禦力:4400
最高油量:200
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
反潛魚雷(射程3格) 反艦導彈(射程4格) 長程對空導彈(射程3格) 艦炮(射程1格) CIWS機關炮(射程1格)



村鮫型護衛艦(MURASAME)
所屬陣營:日本
生產費用:4100元
所需生產力:100
防禦力:4200
最高油量:220
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
反潛魚雷(射程3格) 反艦導彈(射程4格) 中程對空導彈(射程2格) 艦炮(射程1格) CIWS機關炮(射程1格)



畑風型護衛艦(HATAKAZE)
所屬陣營:日本
生產費用:5600元
所需生產力:150
防禦力:4400
最高油量:220
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
反潛魚雷(射程3格) 反艦導彈(射程4格) 長程對空導彈(射程3格) 艦炮(射程1格) CIWS機關炮(射程1格)



剛果式護衛艦(GONGOU)
所屬陣營:日本
生產費用:7200元
所需生產力:150
防禦力:4200
最高油量:220
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
反潛魚雷(射程3格) 反艦導彈(射程4格) 超長程對空導彈(射程4格) 艦炮(射程1格) CIWS機關炮(射程1格)



邦克山型巡洋艦(BUNKER HILL)
所屬陣營:美國
生產費用:11000元
所需生產力:300
防禦力:5200
最高油量:250
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
反潛魚雷(射程3格) 反艦導彈(射程4格) 超長程對空導彈(射程4格) 艦炮(射程1格) CIWS機關炮(射程1格) 巡航導彈(射程7格)



光榮型巡洋艦(SLAVA)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:6000元
所需生產力:150
防禦力:5400
最高油量:250
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
反潛魚雷(射程3格) 反艦導彈(射程4格) 超長程對空導彈(射程4格) 艦炮(射程1格) CIWS機關炮(射程1格)



伊薩欽科夫海軍上將型巡洋艦(ADMIRAL USHAKOV)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:13000元
所需生產力:300
防禦力:5800
最高油量:300
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
反潛魚雷(射程3格) 反艦導彈(射程4格) 超長程對空導彈(射程4格) 艦炮(射程1格) CIWS機關炮(射程1格) 巡航導彈(射程7格)



哥魯斯哥夫型輕型航空母艦(ADMIRAL GOLOSKOFU)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:7000元
所需生產力:150
防禦力:6200
最高油量:250
最高行程:6格
攻擊行動力:3
配備之武器——
長程反艦導彈(射程5格) 中程對空導彈(射程2格) 艦炮(射程1格) CIWS機關炮(射程1格) 補給物資(無射程)



印賓十浦魯型輕型航空母艦(INPINSHIPULO)
所屬陣營:歐洲
生產費用:6000元
所需生產力:150
防禦力:5400
最高油量:250
最高行程:6格
攻擊行動力:3
配備之武器——
長程對空導彈(射程3格) CIWS機關炮(射程1格) 補給物資(無射程)



尼米茲型航空母艦(NIMIZ)
所屬陣營:美國
生產費用:10000元
所需生產力:200
防禦力:6400
最高油量:400
最高行程:6格
攻擊行動力:3
配備之武器——
中程對空導彈(射程2格) CIWS機關炮(射程1格) 補給物資(無射程)

古茲尼庄型航空母艦(ADMIRAL KUZUNETOKU)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:11000元
所需生產力:200
防禦力:6300
最高油量:250
最高行程:6格
攻擊行動力:3
配備之武器——
長程反艦導彈(射程5格) 中程對空導彈(射程2格) CIWS機關炮(射程1格) 補給物資(無射程)



查魯魯.多哥魯型航空母艦(SHALULU DOLGOAL)
所屬陣營:歐洲
生產費用:12000元
所需生產力:200
防禦力:6500
最高油量:400
最高行程:6格
攻擊行動力:3
配備之武器——
中程對空導彈(射程2格) CIWS機關炮(射程1格) 補給物資(無射程)

登陸艇
所屬陣營:無
生產費用:2000元
所需生產力:100
防禦力:3600
最高油量:200
最高行程:6格
攻擊行動力:3
配備之武器——
CIWS機關炮(射程1格)



洛杉磯型攻擊潛艇(LOS ANGELES)
所屬陣營:美國
生產費用:5000元
所需生產力:100
防禦力:2600
最高油量:300
最高行程:6格
攻擊行動力:6
配備之武器——
魚雷(射程4格)



α型攻擊潛艇(ALFA)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:4200元
所需生產力:100
防禦力:2400
最高油量:300
最高行程:7格
攻擊行動力:2
配備之武器——
魚雷(射程4格)



晴潮型攻擊潛艇(HALUSHIO)
所屬陣營:日本
生產費用:4500元
所需生產力:100
防禦力:2200
最高油量:120
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
魚雷(射程4格)



特拉法爾加型攻擊潛艇(TRAFALGAR)
所屬陣營:歐洲
生產費用:4800元
所需生產力:100
防禦力:2600
最高油量:300
最高行程:6格
攻擊行動力:2
配備之武器——
魚雷(射程4格)



俄亥俄型導彈潛艇(OHIO)
所屬陣營:美國
生產費用:28000元
所需生產力:400
防禦力:4000
最高油量:300
最高行程:6格
攻擊行動力:6
配備之武器——
彈道導彈(射程8格)



颱風型導彈潛艇(TYPHOON)
所屬陣營:俄羅斯
生產費用:30000元
所需生產力:400
防禦力:4000
最高油量:300
最高行程:6格
攻擊行動力:6
配備之武器——
彈道導彈(射程8格)



杜利安凡型導彈潛艇(LE TOLIONFAN)
所屬陣營:歐洲
生產費用:29000元
所需生產力:400
防禦力:4000
最高油量:300
最高行程:6格
攻擊行動力:6
配備之武器——
彈道導彈(射程8格)






















故事的開始

文：超人阿……三號

莫名的陰影籠罩在東京都上空，感覺到有一股邪惡勢力即將要進侵地球每個角落，似乎是不祥的預兆……

黑影的背後，原來是全宇宙之暗黑魔君「SATAN DARKNESS」的先鋒！

敵人以東京都為其侵略據點，準備向地球發動全員總攻擊。

在危機來臨之際，守護地球的妖精「詩琳」就將擁有光之力的「FLASH CRYSTAL」交與給「幪面超人RX」、「ULTRAMAN POWERED」及「WING高達ZERO」三位保衛地球安危的英雄，成為「光之戰士」，粉碎「暗黑軍團」侵略地球的野心，為地球的和平而努力！

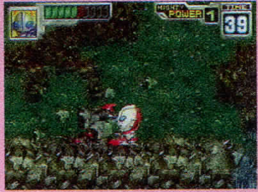
遊戲構成

主要分為「動作ACT」、「射擊STG」及「格鬥FIG」三大遊戲模式。當然會如《THE GREAT BATTLE》一貫傳統，最後一定會有著名怪獸機械人BOSS出場。操作方法會在OPTION出現，亦可隨意改變。現在就簡單介紹一下三項遊戲模式：

「動作ACT」(STAGE 1開始登場)

ACTION～基本上是以取ITEM，打敵人的方式進行，《THE GREAT BATTLE》一貫的橫向動作遊戲模式。但限制時間只有90秒，不要浪費。

VS BOSS～在STAGE最後，不同的BOSS都會以猛烈的攻勢歡迎閣下的到來，使出「MIGHTY POWER」及「必殺技」(緊按攻擊鈕)一決生死吧！



各項ITEM介紹


POWER UP～攻擊力增加好幾倍，打BOSS必備！


1 UP～增加1人


LIFE UP～能源最大值增加1格


LIFE小回復～能源部份回復

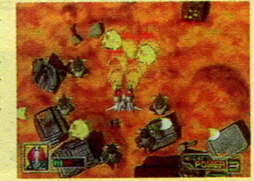

LIFE大回復～能源完全回復


MIGHTY～MIGHTY POWER增加1回

「射擊STG」(STAGE 2後半部開始登場)

SHOOTING～正統的縱向射擊遊戲，難度一般。沿途有POWER UP及輔助武器ITEM給予支援，而不同機種的爆彈(MIGHTY POWER)亦有不同。

VS BOSS～大怪獸空中大戰，盡量預留MIGHTY POWER，於BOSS「狂戰士狀態」時使用，會更易應付。




▲「WING高達ZERO」MIGHTY POWER


▲「ULTRAMAN POWERED」MIGHTY POWER

▲「幪面超人RX」MIGHTY POWER

各項ITEM介紹


HOMING～導向飛彈

SIDE SHOOT～兩翼左右輔助攻擊


POWER UP～攻擊力提升

「格鬥FIG」(STAGE 3後半部開始登場)

FIGHTING～由3大戰機「絕對合體」而誕生的無敵機械人GODFLASH出戰，與「暗黑軍團」的巨大BOSS決一死戰。作戰時將「WEAPON GAUGE」貯滿，武器會隨之改變，攻擊力亦會隨之提升。



特殊攻擊

按方向鈕「↓」，再按「←」／「→」(面對BOSS方向)＋「□」(攻擊鈕)



P.S位：每逢星期日10:55 A.M.──「超人POWERED」，亞視本港台播映。各位對「咸蛋超人ULTRAMAN」有興趣的話，不妨看看。



《THE GREAT BATTLE VI》，作戰始動！

第一話～你們見過「妖精」沒有？

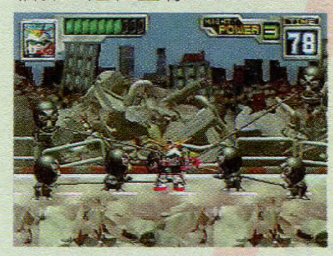
開始的路途上並不崎嶇，只有些小嘍囉來打攪一下你，絕不礙事。不過在斜路上的敵人是要跳起才攻擊得到，這點應要留意。到自動電梯盡頭，即時轉身向敵人開火，不然會向你投擲手榴彈。燈柱上有POWER UP，還有其他ITEM，記得去取。



▲小嘍囉，看招！



▲ 燈柱上不但有POWER UP，還有其他 ITEM ，記得去取。



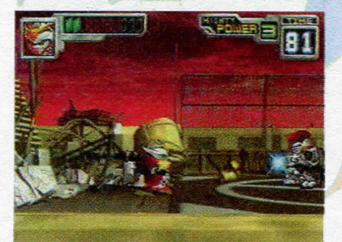
▲ 給纏上了，不停按方向鈕左右就可擺脫他們。



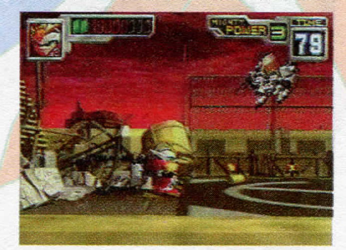
▲ 到自動電梯盡頭，記緊要即時轉身向敵人開火。

中BOSS——多魯傑斯

遊戲裡第一隻BOSS，不難應付。首先站定，不停向「多魯傑斯」開火。敵人很快會跳起來反擊，自己就要即時跳起避開。然後重覆以上動作，「多魯傑斯」很快會捱不住，勝利亦自然很快會屬於你。



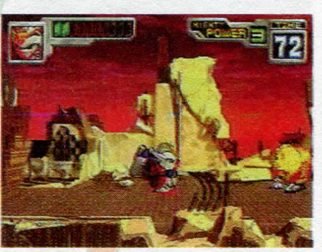
▲ 先站定，不停向「多魯傑斯」開火。



▲ 不久「多魯傑斯」會跳起來有所行動……



▲ 自己就要即時跳起，避開攻擊。



▲ 重覆以上動作，結果當然 SURE WIN 。

似乎有越來越多的怪人出現了。某些敵人會在你頭頂出現，要跳起攻擊才會有效。另一個會流口水的小嘍囉，小心不要踏進滲出液體的範圍，否則會被吸住，最後碰到敵人身體而受傷。還有「神出鬼沒」的隱形怪獸，一味只顧向前衝，多會跟他撞個正著，所以……行路要帶眼。



▲ 要跳起攻擊才會有效。



▲ 不要踏進滲出液體的範圍，否則會碰到敵人身體而受傷。



▲ 當心「神出鬼沒」的隱形怪獸。



▲ 繩索是可以左右搖動的。

起初跳第一下，O.K；跟住跳第二下，跌死！記著，此乃陷阱，要看清楚有足夠空間著陸才可起跳，否則自誤，死路一條。在路程盡頭，有兩條繩索，第一條是可以爬上爬落，第二條只會滑下來，只要抓住繩索一端，緊按方向鈕「←」(不是「↖」)來按「×」，就可跳到出口處。



▲ 要看清楚才跳，否則死路一條！



▲ 攀繩索時亦可同時殺敵。



▲ 盡頭有「LIFE 大回復」。

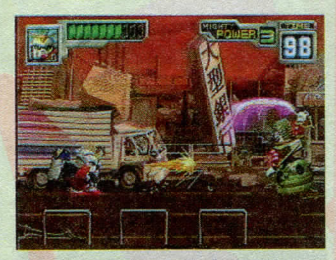


▲ 緊按方向鈕「←」(不是「↖」) 來按「×」跳過去就行。

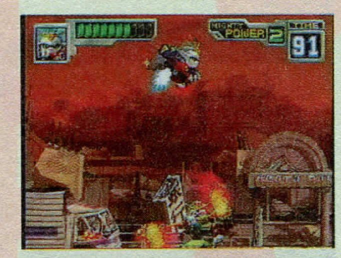


大 BOSS ——「西藏」高達

奇怪的敵人，外貌像個吸塵機，實在是高達系列的一大敗筆。攻擊方式如下：首先靠至版邊，不停向「西藏」高達攻擊，但不要距離太遠。待敵人手中的火把轉動的一刻，跳上貨車或「銀行」門口頂部，再跳至另一邊避開。如是者循環再做，不久就能成功殲滅敵人。

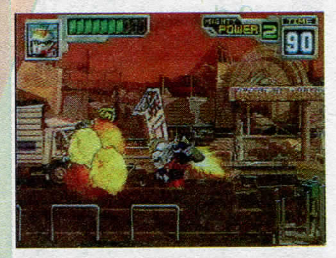


▲ 先靠至版邊，不停向「西藏」高達攻擊。



▲「發狂了！」，即跳至另一邊避開。

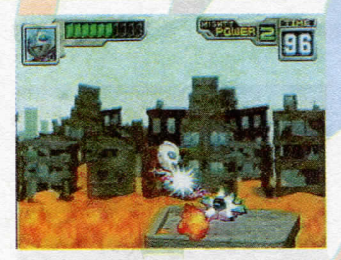
▲ 安全著地，再來過！



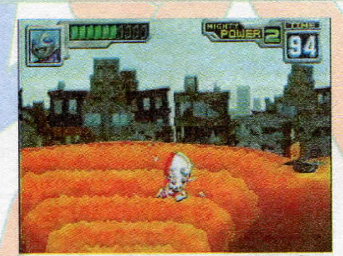
▲ O.K.，成功殲滅。

第二話～東京消失之日

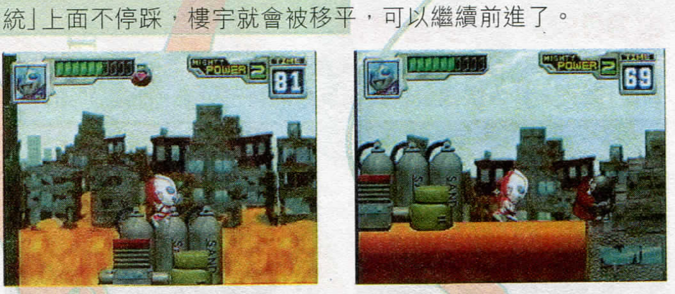
沙漠大戰鬥，在開初路程中會有上路和下路給你選擇，但結果都會無故掉進沙裡……。之後會有一不斷「發砲」原地攻擊的敵人，行又行不過，跳又跳不過，最佳方法就是用飛腿攻擊，如有 POWER UP，更可將「他」一腳踢死。另外在後段，只須拆樓「系統」上面不停踩，樓宇就會被移平，可以繼續前進了。



▲ 如有 POWER UP，即可一腳踢死。



▲ 掉下去，即死！

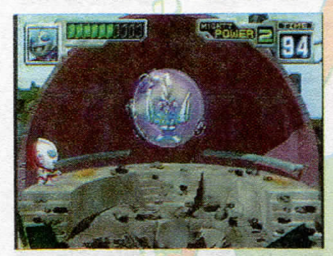


▲ 不停踩踩踩……

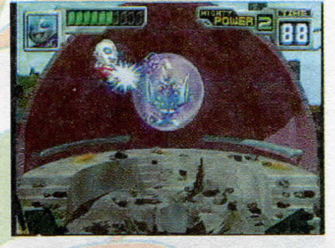
▲ 可以繼續進發了。

中 BOSS～巴魯坦

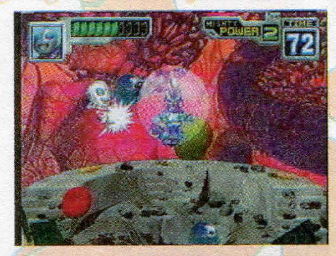
與巴魯坦對戰，是需要一點時間。首先要留意，對方的弱點是在「圓球」的左上方的把手。所以攻擊時，只須朝著「把手」直接起腳踢去就行。而四處飄浮的「藍色能量球」是可以直接擊毀的。如可在起踢時一併踢破「藍色能量球」就更有勝算了。



▲ 弱點是在「圓球」的左上方的把手。



▲ 直接起腳踢去。



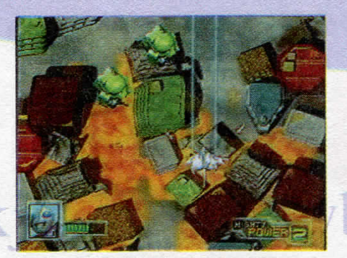
▲「藍色能量球」是可以直接擊毀的。



▲「巴魯坦」戰敗。

大 BOSS～傳說怪獸

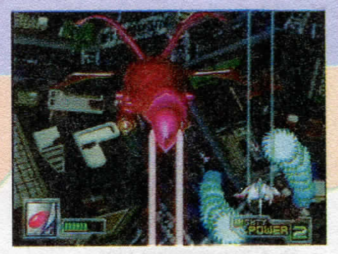
射擊過程不難應付，而在武器的裝備上，傳說怪獸所發激光之攻擊力及穿透力都是極強級數，所以要留意，在第一形態是會描準你來開火的，只要不斷移動就較容易避開。第二形態的激光攻擊是會突然出現的，只要不經常在怪獸正前方停留就可以了。而第三形態的攻擊範圍廣，將機移至版邊中央位置，自然會避開火焰。



▲激光攻擊力及穿透力極強。



▲傳說怪獸攻擊之第一形態。



▲第二形態的激光攻擊。



▲第三形態更強，好大火呀！

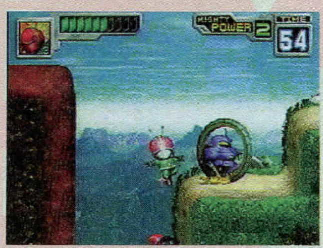


第三話～看到嗎？巨大機械人

沿途的敵人不強，但為數甚多。版面需要向上推進，但怪獸會突然「從天而降」，更會前後夾攻，故應多用「風雷電」來跳躍攻擊。另外在後半部上山途中，有一取「LIFE UP」的地方，但按「L1」＋「←」，再按「×」＋「□」才能跳得到過去，不妨留意一下。



▲應多用「風雷電」攻擊。



▲怪獸會突然出現。

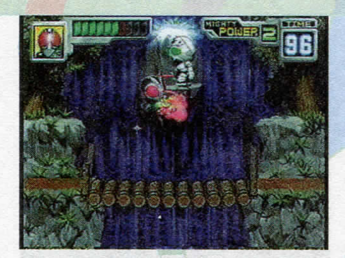
▲按「L1」＋「←」，再按「×」＋「□」才能跳得到過去。



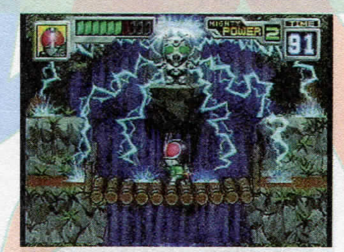
▲小心前後夾攻！

中BOSS～影月

對付影月，首先要知道「他」的作戰方式。通常影月會突然像幽靈般出現在你所站的地方令你受傷，所以只要不停移動就能避開。還有當「他」在左右兩邊的磐石上時，可趁機用「風雷電」攻擊。不過，在影月出現在中央的石台上，就要即刻走到石台下面或版邊避開攻擊了。

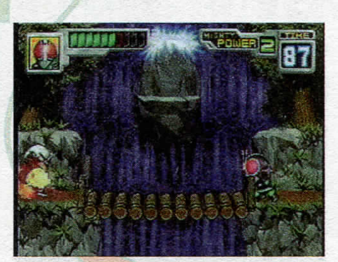


▲用「風雷電」踢影月落台！



▲站在中央就能避開攻擊。

▲多使用長距離進攻。

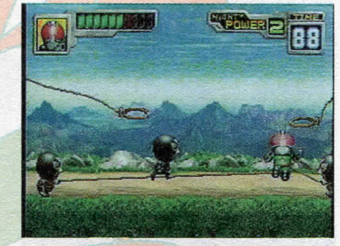


▲成功擊倒影月！

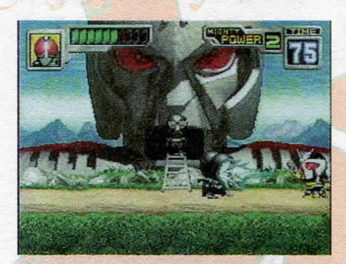
這關是在強制向前移動方式進行，所以一開始就要即刻向右邊走。不然，不被KINGDARK一腳踩死，亦會被「畫面」壓死。途中更會有些討厭得很的嘍囉纏擾著你，要盡快甩開。在後半部會有十數名敵人從KINGDARK口中走出來，只要站在右邊不停按攻擊鈕便O.K.。記著，不要理會敵人，最快走到終點就行。



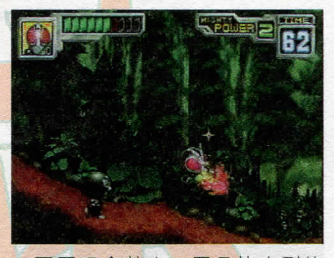
▲會被敵人一腳踩死，快走！



▲纏人的傢伙，討厭得很！



▲站在右邊「貯滿」來攻擊敵人。



▲不要理會敵人，要最快走到終點。

大BOSS～KINGDARK

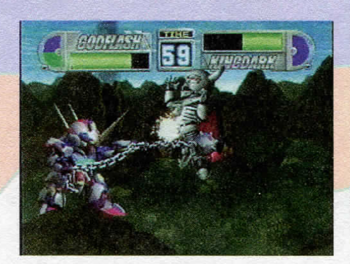
大型機械獸一頭，對戰初期不妨埋身攻擊，會比較有利。當取得「流星鎚」之後，就拉遠距離，按方向鈕「↓」＋「□」（下段攻擊），即時再按「→」＋「□」（變成「特殊攻擊」），KINGDARK就攻擊不到你。當「流星鎚」換成「劍」時更有遠程攻擊道具，更強更大威力。



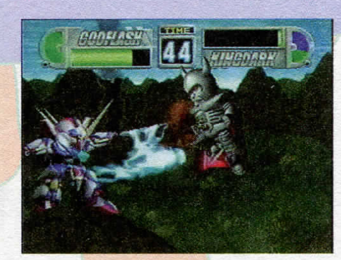
▲導彈攻擊，KINGDARK應該避不開了。



▲先來按方向鈕「↓」＋「□」……



▲再按「→」＋「□」，中！

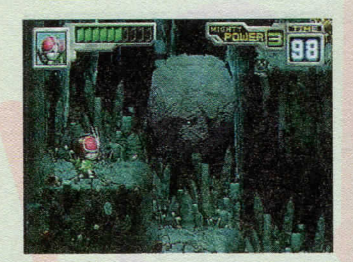


▲威力超強的一擊。

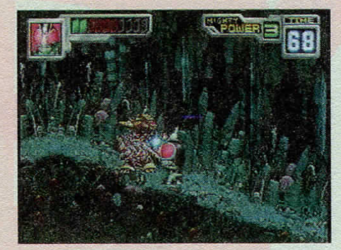


第四話～突入！最終決戰

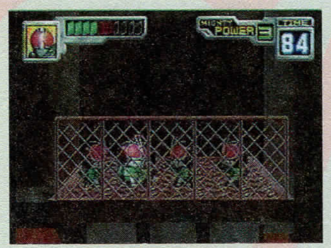
基本是由兩個小迷宮所組成。在山洞部份，留心某些會放電的敵人，不要跟「他」糾纏。亦要小心掉下來的大石，應好好利用來作踏腳石。總之，只要不斷向上走，自會找到出口。基地部份，只要走到版圖最右上方乘電梯，盡量被免打「無聊」敵人，落到最底層，再一直走到最左就行。



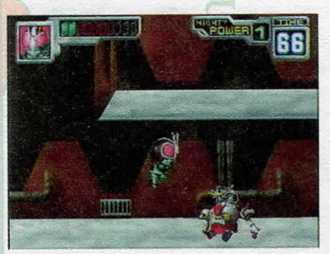
▲小心落石！



▲放電喇！



▲五個「幪面超人 RX」同時出現。



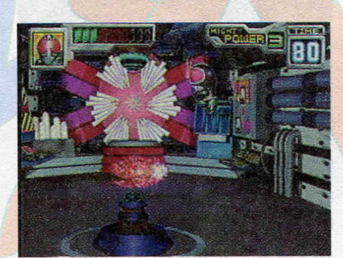
▲不死的「骷髏」高達。

中 BOSS～機械怪人

機械怪人的速度奇快，頗難對付。應該避免用任何正面或背面攻擊，因你一定不夠「他」快。多嘗試用跳躍攻擊，如機械怪人在你面前或身旁出現，即用「MIGHTY POWER」，不要讓「他」接近。另外，當機械怪人變身成火焰時，任何攻擊均完全無效，這點應該留意。

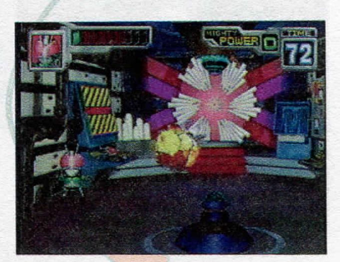


▲不用怕敵人的攻擊，「風雷電」！



▲跳起避開攻擊。

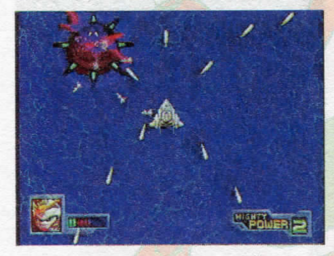
▲在面前出現時，即用 MIGHTY POWER。



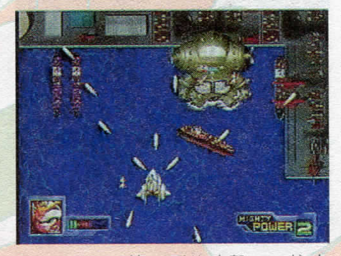
▲正義必勝！

大 BOSS～KINGJOE

射擊過程比第二話時難應付，要盡量令自機維持POWER UP狀態。在與KINGJOE對戰時，不要走得太近，不然會受傷害。如有「HOMING～導向飛彈」或「SIDE SHOOT～兩翼左右輔助攻擊」，自機推至與KINGJOE成一水平線最為安全（「第二形態」時例外）。



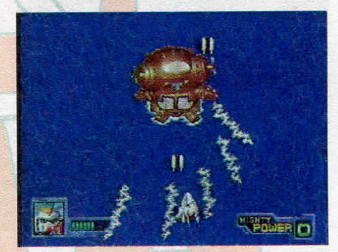
▲要盡量維持 POWER UP 狀態。



▲KINGJOE第一形態攻擊——掟大船。



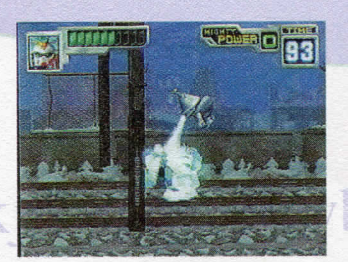
▲第二形態——分體攻擊。



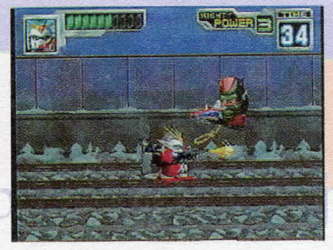
▲第三形態是……放電！

最終話～向光輝的未來，進發！

90秒時間戰，因有極多攻擊力不強但會阻礙你時間的嘍囉四處出現。例如會將你「冷凍處理」的空中敵人，無原無故拖走你的不知名角色，還有推著大雪球的機甲大象……，總之，全數避開一切攻擊，不要刻意理會敵人，時間無多。



▲冷凍處理。



▲竟然想綑住我……



▲大雪球攻勢。

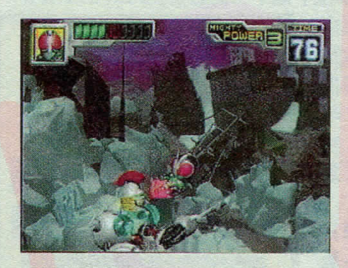


▲不要理會敵人，時間無多。

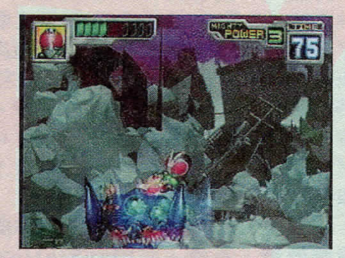


中BOSS～生化怪獸——合體三將軍

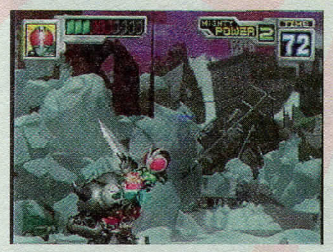
可算是遊戲中最難對付的BOSS。一開始，生化怪獸先會變成第一形態，要趁「他」衝過來時，向頭部「風雷電」攻擊。跟著，會變成第二形態，在敵人移動時攻擊左邊有「巴魯坦」出現的位置。再者，在第三形態出現時，看準在舉手的一刻向其頭部攻擊。之後會再變成第一及第二形態，最終……成功殲滅敵軍。



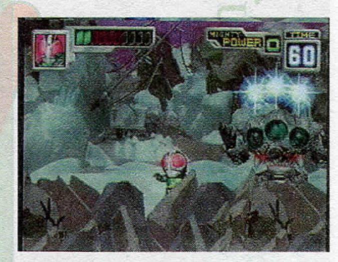
▲趁敵人衝過來時，向頭部「風雷電」攻擊！



▲在敵人移動時攻擊左邊有「巴魯坦」出現的位置。



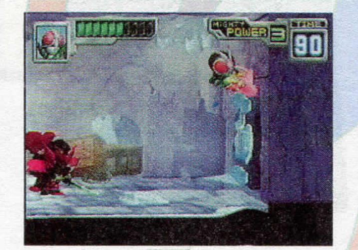
▲看準在舉手的一刻向頭部攻擊。



▲變身五回後，自會毀滅。

大BOSS～高達EPYON

要擊敗「高達EPYON」的方法非常特別。首先，不顧一切只管向前走，沿途會有石牆、有玻璃門，全部摧毀。過版後，再一直走到盡頭，才跟「他」決一死戰。對戰時，跟「他」拉遠距離，再跳起攻擊。如「他」有所行動，一衝過來，即使出「MIGHTY POWER」還擊便成。



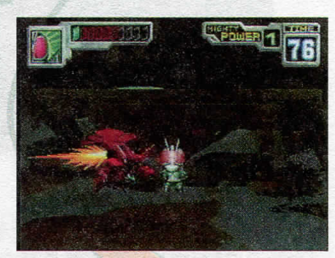
▲不顧一切只管向前走。



▲小心跳起來避開！



▲拉遠距離，再跳起攻擊。



▲一衝過來，即使出「MIGHTY POWER」還擊。

最終BOSS～邪龍神INFERIOS

雖為最終BOSS，但對付方法卻是非常EASY。只需不停地按方向鈕「↓」+「□」(下段攻擊)，即時再按「→」+「□」(變成「特殊攻擊」)，「邪龍神」就攻擊不到你。到後期「邪龍神」變身飛到半空時，一定要「格」住所有攻勢，不要跳起，否則會輸得更慘。總之，不要給「邪龍神」埋身，就一定會贏。

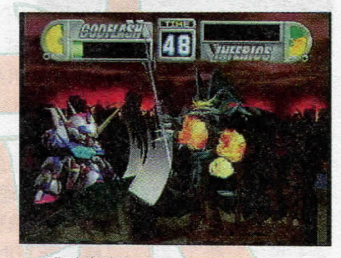


▲遠距離攻擊，不要給「邪龍神」埋身。



▲小心被擊中，要隨時跳起來避，但仍要保持距離。

▲一定要「格」住，不然會如圖片所示。



▲成功擊倒！

最終，三位「光之戰士」成功解救了地球的危機，美好的ENDING亦正等待著你……



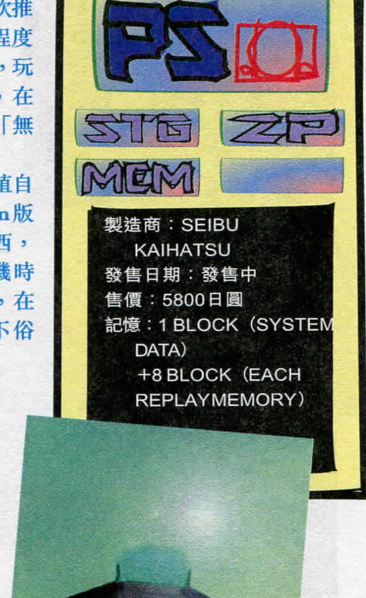


遊戲簡介

文：赤目黑龍

《雷電》系列的射擊遊戲，到了《雷電DX》已是第3集了，之前的《雷電》和《雷電II》相信玩者們已「享受」過了，而之前在PlayStation推出的《雷電 PROJECT》便是這集齊了《雷電》和《雷電II》的遊戲了，這次推出的《雷電DX》和之前兩集是一定程度的分別，在《雷電》和《雷電II》之中，玩者的CREDIT數是有限的，不過，在《雷電DX》便沒有了，玩者可以作「無限」的戰鬥。

其次，雖然這《雷電DX》是移植自街機遊戲，不過，在PlayStation版中，玩者可以看到一些「追加」的東西，那便是遊戲的OPENING了，在街機時的OPENING是非常簡單的，不過，在PlayStation版的OPENING是不俗的，玩者可以好好的欣賞一下。



遊戲模式

在《雷電DX》這遊戲之中，玩者可以選擇的遊戲模式有兩個，第一個「SOLO START」，這個便是1P模式；而另一個玩者可以選的模式是「DUAL START」，這便是2P模式，其實1P模式和2P模式基本上是一樣的，因為在1P模式之中，2P的玩者是可以隨時加入的，所以這所謂的2P模式基本上是「可有可無」的，而在如果玩者想知道自己的實力去到哪個階段，便一定要玩「SOLO START」，因為只有在這個模式之中才會出現這些資料。

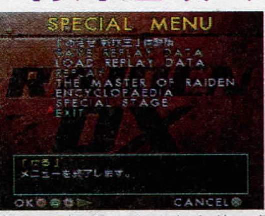


在主目錄之中有一個「ADJUST SETTING」，進入「ADJUST SETTING」之後會出現一個SETTING MENU，而在SETTING MENU之中，玩者可以調校的東西有種，分別是：「GAME CONFIG」（遊戲難易度設定）、「SCREEN CONFIG」（顯示屏設定）、「CONTROLLER」（操作設定）、「MEMORY CARD」（處理記憶）、「AUDIO CONFIG」（音效設定）、「VIEW SCORES」（分數表）、「RESET SETTING」（全部設定初期化）和「EXIT」（離開SETTING MENU）。





特殊選項（SPECIAL MENU）



一看到「SPECIAL」這個字便知道是有「好東西」了！在遊戲一開始之時，玩者在這「SPECIAL MENU」之中只會見到一個「めざせ！戰球王」的體驗版，之後便甚麼也沒有了，不過，事實並非如此，當然，玩者一定要經過一番艱苦的戰鬥之後才可以看到更多的「東西」。當玩者玩爆了一個「LEVEL」之後，便會再出現多4個，它們是「SAVE REPLAY DATA」、「LOAD REPLAY DATA」、「REPLAY」和「THE MASTER OF READEN」（由電腦示範近乎完美的打法），在這4個模式之中，前個也是讓玩者可以看回自己玩的過程，功用其實不是那麼大，最後的「THE MASTER OF READEN」則是給玩者一個好好的學習機會，至於玩者可以記到多少則是玩者自己的事了。

而當玩者可以將「上級」（EXPECT）也打爆，便是最後兩項開啟之時，這兩項便是「ENCYCLOPEDIA」和「SPECIAL STAGE」，前者是一個可以給玩者仔細欣賞遊戲之中自機和其他BOSS的形貌，而且玩者更可以隨意的轉動這些「立體模型」；至於後者則是一個非常特別的版面。





附送的遊戲《戰球王》體驗版





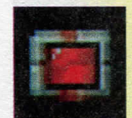
這《戰球王》其實是「SEIBU」公司進入PlayStation的第二作，換而言之，這《戰球王》是一隻舊的作品，不過，這遊戲其實是十分好玩的，其難度雖然不高，不過由於遊戲的變化比同類遊戲為高，所以其可玩性是相當高的。遊戲的方法非常簡單，玩者先要選擇人物（其實只有二人可選），然後便開始遊戲，不過，遊戲只有一局，所以是非常「吊癮」。



強化ITEM

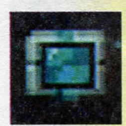
（1）主力武器

《雷電DX》和其他的射擊遊戲一樣，玩者在遊戲之中是會得到「補給」的，不過，是否要取這些道具則是由玩自行決定了，而遊戲之中的「強化ITEM」及其功用如下：



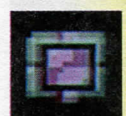
機關砲：

這是一種攻擊範圍非常大的武器，在敵人眾多的情況之下非常有用，不過其致命弱點便是攻擊力太弱。



鐳射砲：

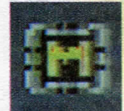
一種「絕對正向」的攻擊武器，這種武器亦是遊戲之中攻擊力最強的武器，不過，由於其過於「正向」，所以直接影響到其攻擊範圍。



等離子砲：

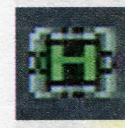
這種「等離子砲」是由《雷電II》起才出現的新武器，尤如一條「電」似的攻擊，除了攻擊範圍大之外，亦有着非常大的自由度，絕對可以說是遊戲之中最實際的攻擊。（PlayStation版的「等離子砲」是比街機版的強大得多呢！）

（2）輔助武器



核彈：

這是一種完全不會「轉彎」的飛彈，所以只能攻擊到在正方的敵人，不過，由於其攻擊力非常大，所以打BOSS時使用的話便會佔盡優勢。



導彈：

其攻擊力雖然比不上「核彈」，不過基於其「導向功能」，使玩者不用「四出」攻擊敵人，這可說是「導彈」的唯一優點。

（3）大彈



炸彈：

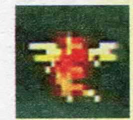
這是《雷電》系列一直源用的「大彈」，一直至這一集仍然存在，這種大彈的優點是破壞力大，不過放出之後並不能為玩者「消災擋彈」呢！



擴散炸彈：

由《雷電II》起才使用的新大彈，這是一種非常大攻擊範圍的大彈。「不過由於其破壞力實在太弱，所以不是太過好用……」錯了！因為這大彈是可以擋彈的，所以這大彈其實是極度好用的。

（4）特殊道具



妖精（フェアリー）：

取得這道具是會有特殊效果出現，不過沒有多大幫助。



ミクラス：

遊戲之中最高得分的道具。

LEVEL 0（練習模式）

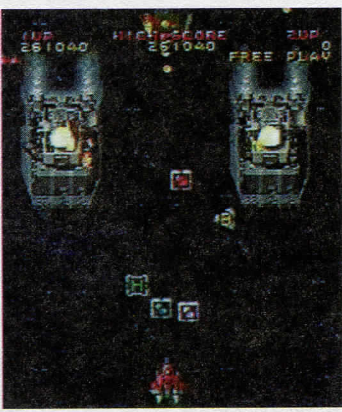
「LEVEL 0」是遊戲之中難度最「低」的一關，不過，玩者在這版之中似乎要對付的敵人是非常的多，而且在這一版中，玩者幾乎可以看到在整個遊戲之中的所有敵人（BOSS除外）。另外有一點玩者要非常注意的是這「LEVEL 0」是非常的長，由於其長度比其他任何一版也要長，所以玩者要小心不斷出現的敵人。



玩者一開始是出現在一片汪洋之上，在這裏玩者會遇上敵方的直升機攻擊，而且在前方更有戰船，玩者要留心在左面的兩個小島，大的一個之上有輔助武器，而當玩者消滅了大島上的砲塔之後，在小島上便會出現一座「高塔」，留心！這是非常重要的「獵物」，不能放過。

通過了汪洋之後，便可以再次看到陸地了，到了陸上，敵人也會有很大的分別，除了有直升機外，坦克便是敵方主力的武器。樹林是不大的，通過了後便是一條小村莊，不過在這村莊之中不是麼世外桃源，而是遍佈四周的砲台和坦克，小心！坦克是會在村屋之中鑽出來的，而且出現得非常「陰濕」。

村莊之後又是一片大森林，在這裏有一些比較大型的攻擊機，每次會放出10枚的砲彈，不過全是直向射擊的。之後的敵人便要非常小心了，因為他會為玩者帶來非常可觀的分數，他便是右面出現的大型戰車，玩者要先打破他的表層，之後他便會射出一條又一條的砲彈，玩者只要在





「彈線」之中穿插便會不斷得分，至於可以得到多少分數便要看玩者的能耐了。（記着，左方的大型戰車是沒有分取的。）

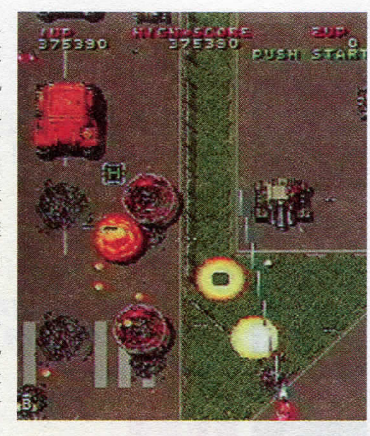
玩者接着便會到達市街地段，市街地段之中，主要的敵方部隊是天空中的直升機和地面的坦克，不過，玩者最要注意的應該是地面上那種比較大型的坦克，雖然他是不會移動的，然而由於放出的彈數比較多，所以玩者要小心留意。

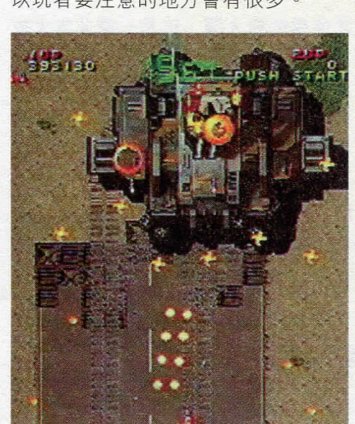
這版果然是非常的長，通過了這麼多地方，仍然未到BOSS



的所在，而這時在玩者面前的又是一大片的汪洋，敵人依然是敵方的戰船。就算玩者過了這裏也未必能完成這版，因為在再次通過一「小片」陸地之後，又是一片的汪洋，在那裏的戰船比之前的更大型，攻擊力更大，為數亦不少，所以玩者最好便是使用「等離子砲」，因為這樣便可以一次過消滅多一點的敵人。

好了！當通過以上的地點之後，便真正的到達敵人的基地了，不過，敵人的基地絕對不是一個可以「自出自入」的地方，所以玩者要注意的地方會有很多。





首先，地上的坦克便是敵方的主要火力，這點玩者要好好的記着；此外，在火車出現的地方，其實玩者是「有利可圖」的，只要玩者等火車完全出來了之之後，擊毀車頭部分，再將其餘的車卡摧毀，便可以得到很「豐厚」的分數。

到了！終於也出現了！敵方的BOSS終於也出現了，這個BOSS的攻擊其實非常簡單，主要只是正前方的二門大砲、左右兩側的火砲和車身兩旁的旋轉砲，除此之外便沒有甚麼大不了。

LEVEL 1（EXPERT MODE）

EXPERT MODE的第一版是和LEVEL 0的差不多，玩者的出現地點同樣是在汪洋之上，而敵人方面，同樣是以空中的直升機為主，而不同的是玩者很快便會見到岸邊，在那裏玩者會遇上很多的坦克，而且在這個時已經有中型坦克的出現，不只如此，玩者更會被非常多的砲台所包圍，玩者可能要同一時間對付10部或以上的敵機和坦克，不過，這版的長度真是短得驚人，玩者在對付完「超大量」敵軍之後便會面對這版的「BOSS們」。





由於這版之中的敵人數目眾多，所以玩者最好便是使用紅色的武器──「機關砲」，雖然這種武器是攻擊力弱，不過在這版之中的敵人本身實力不高，因此玩者絕對可以放心使用。説回這版的BOSS，「他們」是玩者們非常熟悉的，便是一直以來《雷電》第1版的BOSS──「四足步行機械」兩部，一如以往，這BOSS的弱點便是在其機體的正中央，玩者只要將戰機移到那裏，便可以非常快的解決他們，不過要小心在四周的直升機和坦克。







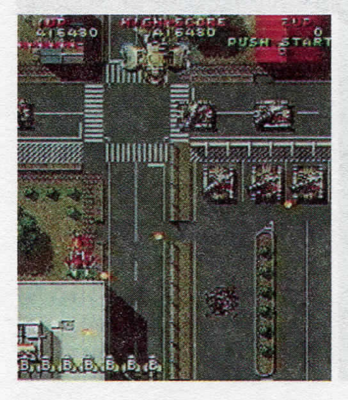


LEVEL 2（EXPERT MODE）

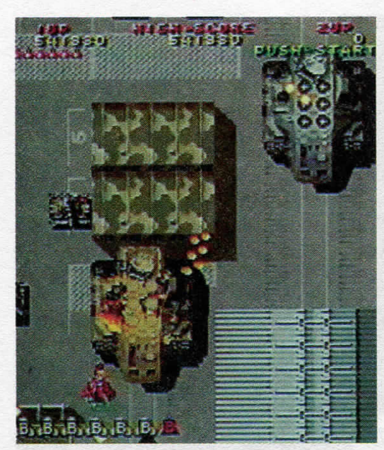


其實在EXPERT MODE之中，每一版的場地也是與前一版互相連接的，而第2版的遊戲便是由LEVEL 1的BOSS之後開始，玩者由村莊出發，很快便會看到一條一條的道路，當然，有道路的話便一定會有坦克的出現，而且在這裏玩者會遇上一種頗為恐怖的小戰機，這種敵人是會「主動」向玩者「送吻」，為了不被敵人佔到便宜，所以玩者要早一點的迴避。

到了這版的中段，玩者除了要對付以上的敵人之外，亦要同時應付少量的中型坦克，這種坦克玩者在LEVEL 1也見過了，所以並沒有多大的難度。不過，難度在接着的地方便會出現，玩者會到一部水陸兩用的戰車，這種戰車的攻擊只有兩種，一種是二方向共8發的一般彈，第二便是直向的一般彈，後者的彈數會因應其破壞程度而減少，而事實上，這種戰車是有兩部的，小心！







當玩者見到滿天也是飛機之時，亦表示BOSS就在面前，這版的BOSS是一部大型的轟擊機，不過其攻擊是非常兒嬉的，因為除了射出來的飛機之外，還有的便是左右及中間的一般彈，當機體受到一定的破壞之後，便會放出由中央射出的旋轉火砲，除了以上的攻擊外，亦會間中出現一些會自爆的全方域炸彈。





LEVEL 3（EXPERT MODE）

在LEVEL 3之中，玩者的處境是非常危險的，因為在這一版之中玩者是進入了敵人的軍港之中，所以敵人的數目非常多，而且火力亦相當大，玩者要非常小心！當然，敵人的主力是地面上的坦克，數量是前所未有的多，此外，又有一些「會行會走」的起重臂，不過玩者還是要先對付那些坦克，否則……之後，玩者會進入一條運河的範圍，在河的兩邊，是同時有坦克出現的，玩者要小心注意。



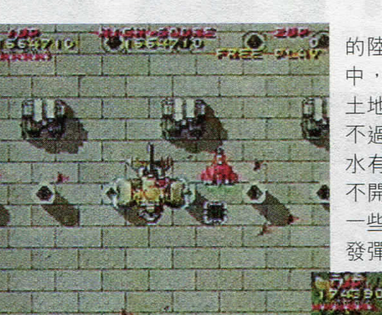
當進入了中心部分（運河），玩者便會被大量的小戰船和直升機所包圍，這時候，最好當然是使用「大彈」了。玩者不要以為在空中的敵人只有直升機，因為隨後會有一部中型的轟擊機在玩者面前出現，這種敵人的攻擊力直是不濟，不過勝在「強硬」，玩者除了要對付它之外，亦要小心從後方出現的小戰船。



到了運河的末段，玩者會上一艏頗為「棘手」的登陸艇，這敵人的攻擊雖然只有船後方的旋轉砲台，不過因為在船中有兩部坦克，使攻擊力大大增強。如果能通過這裏便會見到這版的BOSS──「水中戰車」。這BOSS的攻擊其實亦是弱得可憐，除了一般的火砲之外，便沒有太厲害的武器，最多也只是到了最後的三連裝旋轉砲台，反而在四周出現的直升機和兩岸的砲台才是玩者的剎星呢！

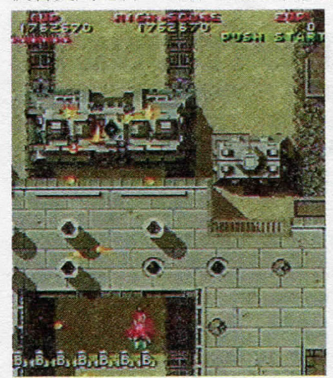
LEVEL 4（EXPERT MODE）

玩者終於也可以看到一大片的陸地了，因為為在LEVEL 4之中，玩者作戰的地點是一片黃沙土地之上。話雖然是這樣的説，不過，在這片黃土地之上也是有水有樹的，而敵人方面，始終離不開坦克，不過在這版之中多了一些「柱狀」的敵人，這些柱是會發彈的，玩者要特別小心。



除了是柱之外，玩者亦會見到一些像「廟」的地方，這些地方玩者最好不要打，因為如果它們是完好無損的話，是不會向玩者攻擊的，不過如果攻擊的話，它們便會向玩者攻擊……還有，在這版之中會有一種新的中型坦克出場，這敵人的攻擊非常有趣，射出的砲火有直有橫，這樣玩者可以閃避的地方便變得更少了。

在打BOSS之前的一片綠色草原之上，亦有一種新的坦克出現，這其實是一座旋轉砲台，至於其攻擊方法……相信玩者們從名字上已知一二了。至於BOSS方面，則有點兒的「神怪」了，因為這BOSS基本上不是太強，唯一會令玩者感到不安的便是當它射出電時，給電射中的「洞」便會變成砲台，玩者一定要非常留意。





LEVEL 5（EXPERT MODE）

在樹林之中作戰其實是非常危險的事情，一進入這個森林，玩者便要面對很多的危險，因為玩者會遇上一種由地下「鑽上來」的砲台，玩者要小心它們出現的時間，當玩者見到地面的四顆燈一同亮着的時候，表示砲台會立刻升上來，這時玩者一是走避；其次便是立刻將它破壞，因為砲台升上來之後便會立即向玩者攻擊。

這版另一種可怕的敵人便是「斬道砲台」，這種武器的可怕之處便是移動速度高，而且攻擊範圍廣，玩者必定要「先發制人」，否則必死無疑。不知敵人的軍費否不足，因為來來去去也只是坦克向玩者攻擊，唯一和以前不同的是「數量」，玩者要小心蟻多「夥」死象，而且玩者亦要小心由軍營之中出來的坦克。

到了後段的路程，玩者會遇上一種紅色的戰機，這種戰機的前向攻擊是可以擊破的，亦即是說玩者可以以自己的火力和它抗衡。而這版的BOSS是一部有三種形態的大型戰鬥機，在未起飛前的它只會放出擴散彈；當機體被毀之後便會成黃色的第二形態，這第二形態的攻擊也只是比較密的散彈，不足為懼；最後的一種是紅色的戰機，其攻擊的範圍非常廣闊，尤其是那種「手裏劍」形的擴散攻擊，玩者可以在中間那彈的左右避過的。

LEVEL 6（EXPERT ONLY）

終於也要離開地球了，過了LEVEL 5，玩者便要與地球説再見了，因為玩者要向在地球之外的敵人攻擊。一離開了大氣層，玩者遇上的敵人人竟然是……「水晶」，對了，是大小完全不一的水晶，當然，玩者是可以將這些水晶擊破，不過，玩者不要以為敵人便是如此，因為就算在宇宙也一樣有敵人的，而且同樣是……「坦克」。

玩者又不要以為這些坦克和地面上的是一樣的，錯了！在水晶群之中出現的坦克是非常厲害的，除了火力大之外，更有不少是裝有三連裝大砲的；除此之外，有一種敵人是不可忽視的，那便是宇宙上的戰機，這些小戰機的速度其高，加上會放不少的彈，可以説是玩者的大敵。敵人又豈會有這幾種，再向前進，玩者會遇上一種灰色的戰機，這種比較



大型的戰機的攻擊是二連裝的七方向擴散彈。

玩者在面對一大堆的敵人之後，便有機會稍為休息一下，因為接着便要對付這版的BOSS了，不過，在打BOSS之前，玩者是有得分的機會，因為在「風平浪靜」

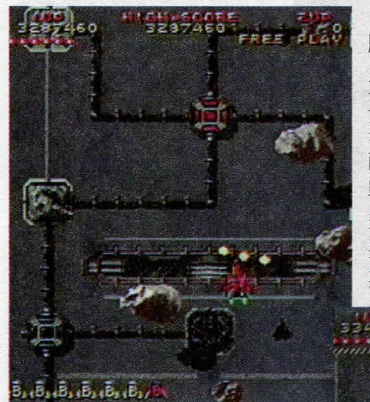


的路上，玩者會見到有兩個地方是「黑漆漆」的，只要玩者在這裏攻擊的話便會出現「徽章」。這版的BOSS是大型移動砲台，攻擊來來去去也是擴散彈，是所有BOSS之中最易打的一個。

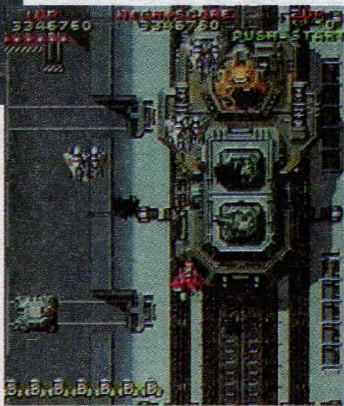




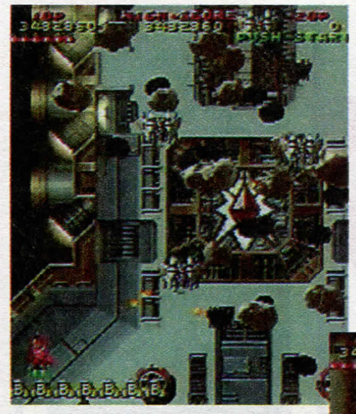
LEVEL 7（EXPERT ONLY）



這是玩者入宇宙之後的第二版，第一版是水晶開頭，而這版則是「一大群」的殞石，而在其中更夾雜有一些的中型戰機，玩者要非常小心射出的散彈。一進入敵人基地範圍，便會有非常多的戰機夾道歡迎玩者，而且是「極多」的敵機呢！機可以避，不過更要小心的是在基地上的「砲台」，其外貌雖然是非常似「旋轉砲台」，不過事實上它是一個會射出一排4發彈的砲台，這點玩者要好好記住。

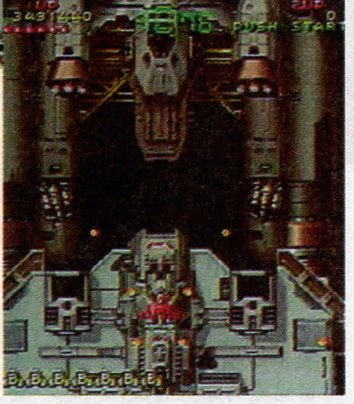


玩者一直前進，很快便會來到一個又有殞石的地方，而在基之上有一個一個的「方格」，玩者要留心看着那個會發光的，因為每發一次光便代表它連接着的砲台開始發動，所以要先下手為強，盡快將它們消滅。能夠通過



這裏，玩者便會見到在右面有一「軌道」武器，玩者不要誤會，這不是BOSS，不過其攻擊力亦不俗，不過在攻擊它之時亦要留心在左面的坦克和戰機。

其實在這版之中有很多地方是可以有「徽章」取的，玩者很多時會見到有「支架」的地方，在中間那條（較粗那條）之上便有數個了，當然，玩者不攻擊的話是不會出現的。



最後當然是要打BOSS，這版的BOSS是一部穿梭機，玩者先要對付在左右兩邊的推進器，不過在這兩個推進器之上是有砲台的，而主體方面，這穿梭機的攻擊非常平凡，基本上武器只有擴散砲而已，如果玩者技術好的話，這BOSS可以說是「不堪一擊」。

LEVEL 8（EXPERT ONLY）

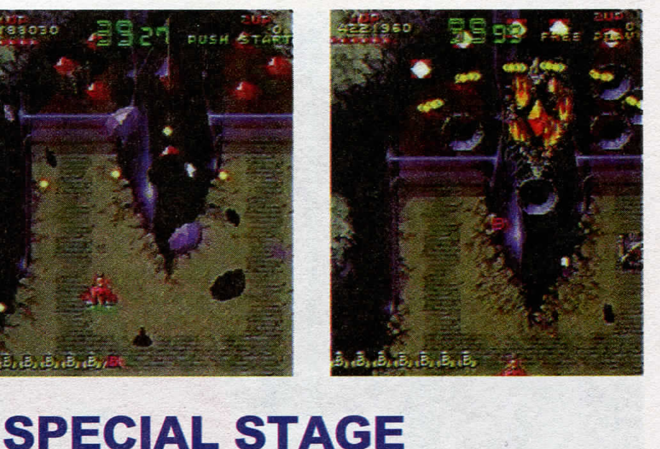


這可以說是正常版面的最後一版了，所以敵人的數目是所有版數之冠，而且以攻擊力而言，這版亦是最厲害的，玩者要特別小心。一開始玩者便會受到直升機的猛烈攻擊，當然，到了有「落腳點」的地方之後便王再是直升機的天下，隨之而來便是坦克的攻擊，除了坦克之外，更有無數的砲台，玩者的形勢是極度的凶險。

在LEVEL 8之中，基本上所有的敵人也是玩者在前七版見過的了，所以對付的方法也不用多講了，而唯一不同的便是數量了，大家可以想像一下，要對付數倍的敵人的感覺會怎樣。一路上玩者也會看到一直以來對付過的敵人，不過，其中一種的戰車只是出現過一至兩次，所以玩者可能會比較陌生，這種戰車是分二段攻擊的，當外殼被打破之後便會發動二段攻擊。當玩者漸漸接近BOSS，便會再次的下起「水晶雨」，再加上無數的直升機，玩者戰死的機會率其實頗高呢！



至於這版BOSS是甚麼？便是玩者一直以來看過不少次的那塊巨「紅水晶」了！起初，這紅水晶是被外包圍着的，當外圍被打破之後，便會有一些細小的紅水晶出現，保護着巨大紅水晶，而且更有坦克的支緩，玩者在這時要先擊破巨大紅水晶的保護罩，之後便全力集中攻擊巨大紅水晶便成。



SPECIAL STAGE

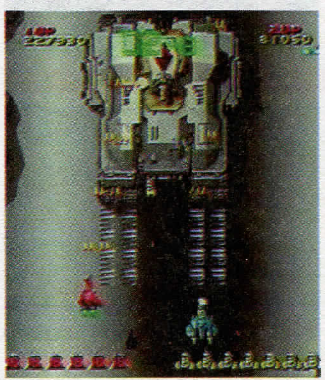


這個「SPECIAL STAGE」其實只是一個「打BOSS」的版面，換而言之，在這版之中玩者根本不用對付其他的敵人，要對付的便只有在各版中出現的BOSS。不過，這版和其他的版是有一些分別的，在一般的遊戲之中，玩者是可以自我調校戰機的隻數和大彈數，不過在這「SPECIAL STAGE」之中，便只有三部戰機和三個大彈，所以戰力是大大的削弱了，而且沒有CONTINUE這回事，玩者有信心去完成這特殊版面嗎？

此外，在「SPECIAL STAGE」之中，玩者在最後更要面對LEVEL 9的BOSS，因為大家可能不能進入LEVEL 9的，所以這BOSS對位而言是非常的陌生，不過不用擔心，因為這BOSS又是一部非常不濟的戰車，所以……EASY JOB！

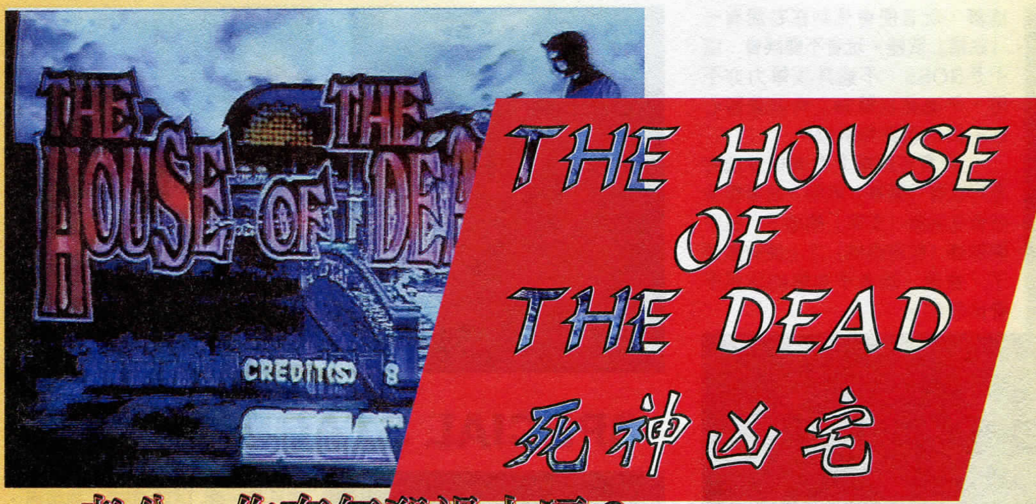
LEVEL 9（EXPERT ONLY）

這個LEVEL 9可以說是PlayStation版《雷電DX》之中的一個隱藏版面，玩者一定要做到一定的條件才可以進入，而這版的難度不是太高，而BOSS方面，上面已說過弓，同樣是輕易對付，不過，進入條件是甚麼便要自己想一想了。









AG
ZP STG

製造商：SEGA

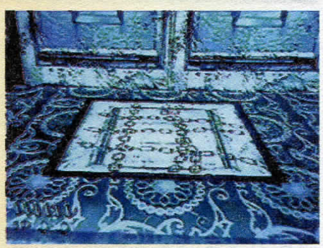
鳴謝：遊戲機城

TEXT：殺戮的魔術師ARES

老公，你有無殺過人呀？無，我殺嗰啲都唔係人嚟㗎！

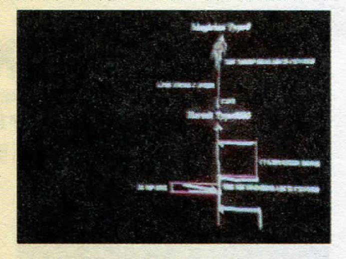
於今期筆者的工作表中，赫然發現一個「邪釘」的名字——「死人屋」，後來才知道這是世嘉最新射擊遊戲《THE HOUSE OF THE DEAD》的《遊戲誌》社內稱呼，最後，筆者終給了它一個較「正路」的中譯名——《死神凶宅》。19日左右，第一台《死神凶宅》終在港推出，當然，《遊戲誌》亦不放過這個為大家送上快料的機會。

超級分支路



雖然整個遊戲只有四版，但由於每一版均有大量分支路，而進入不同分支路便會令流程的中途出現不同的變化，因此遊戲看似短，但實質上可要玩盡所有流程可不是一朝一夕之事。此外，分支路中除一般的射方向及射毀物件出現入口外，能否救出某些人質亦是遊戲中部份分支路的選擇，這可要絕對留意。

死人地圖



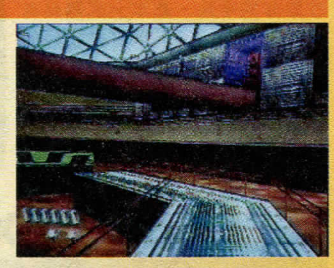
由於遊戲有大量分支，所以遊戲中便有方法看到各分支路所在。不過另一方面，這地圖的出現方法又令人懊惱，因為當玩者GAME OVER後，遊戲便會顯示出玩者所行走的路線，同時地圖中亦會出現各分支路的位置及各地點的名稱，故要看地圖便要付出一定代價。

敵人的處理



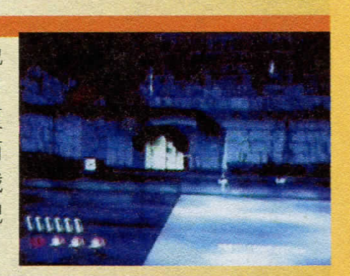
由於遊戲中玩者要消滅的不是人類，而是一些類以喪屍般，以DNA改造而成的生物兵器，故一般來說要射倒他們便不能像《VIRTUA COP》般一槍了，因為一槍後對方是仍會前進及進攻。因此遊戲中玩者可以頭兩槍或頭胸共三槍的最快方法處理，而這亦是遊戲的取勝關鍵。

請勿亂射



由於手槍的射程是有限的，故一般來說玩者亦要介除從《VIRTUA COP》中學來的「無限距離無敵槍」習慣，於一些場面中當遠處有敵人時便只可以一槍試試距離，如射不到便不要繼續，否則顧得遠時顧不到近，被眼前突然出現的敵人擊中。

回復道具



於遊戲中，玩者是可看到地面有不少物件可射毀的，而當中有些物件在射毀後便會出現回復一格HP的藥箱，當再射中藥箱後便可回復一格HP。所以遊戲中玩者不妨多射地上的物件，把握這千載難逢的機會。

另類回復



除射毀物件令藥箱出現外，遊戲中玩者是會看到不少人質的，而當玩者救出人質後，一些人質便會送給玩者一格HP，故遊戲中玩者最好盡量多救人。當然，同時亦要注意救出那些人質後會到達另一分支路。

救人有着數



正所謂救人一命勝造七級浮屠，況且遊戲中所有人質均是主角(玩者)的相識，故遊戲中人質除不能誤射外，亦要盡量在他們被敵人殺死之前救出。至於這行為的回報便是在過版後，遊戲便要因應玩者該版救出多少人質而補回多少格HP，至於遊戲規則是「4人1格」。



THE FIRST CHAPTER TRAGEDY (悲劇)

1) 一開始便會看到兩名人質被追殺，要立刻射殺兩隻怪物，救出人質

2) 如不幸人質被殺，怪物便會會到玩者及向玩者攻擊。



3) 左面的石垣會有兩隻怪狗跳出，不要太心急射擊，亂射只會令自己彈盡



4) 最好是待牠們跳前時才一槍一隻



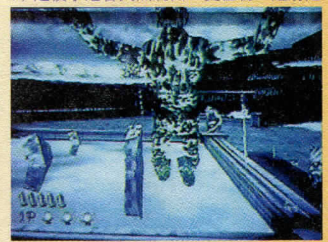
5) 因為轉身後立刻又有一隻怪物狗，故轉身時要準備立刻向下射擊



6) 行到噴水池後會看到故友，1P 會是舊女友，2P會只是友人，對白各有不同



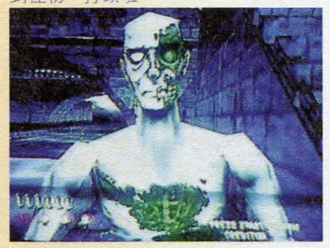
7) 之後水池會突然跳出一隻怪物，速射之



8) 行到橋上會有一怪物正準備掟人落街，救不救人質會決定分支路



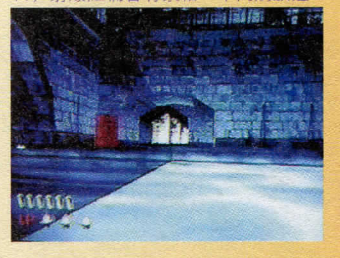
9) 不救人質會行到橋下，一落橋會遇到怪物，打頭啦



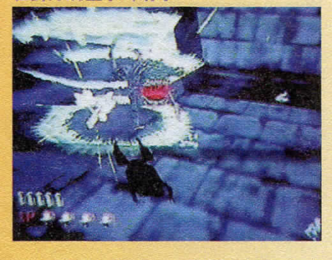
10) 跟着會有狗從樓梯衝下來，不要在樓梯時開火，應在牠到地面時才射殺



11) 射爆紅桶會有藥箱，千萬別放過



12) 護城河中會有青蛙跳上及攻擊，要在對方跳上水時射擊



13) 兩個紅桶間會有怪物投擲斧頭，要立即射下斧頭消滅對手



14) 射下斧頭怪物後水中會突然再跳出另一怪物，小心



15) 又一人質被追殺，要在他被砍殺前救出



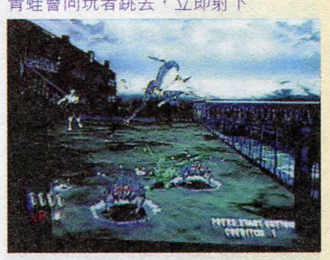
16) 門口一開會有一馬騮高速跳牆攻擊，要以快打快



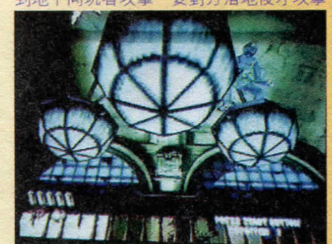
17) 如之前在橋上救出人質，在回復一格 HP 後便會射下地上的屍蟲



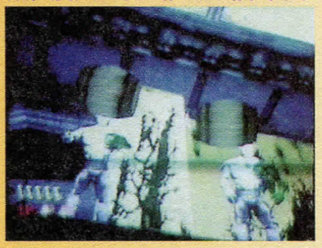
18) 入大門前右面會有敵人，當中三隻青蛙會向玩者跳去，立即射下



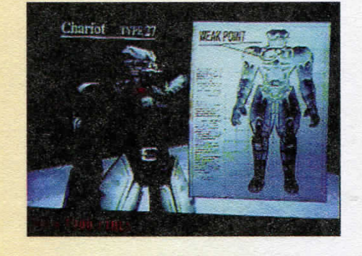
19) 入門後會有兩隻馬騮跳到吊燈及跌到地下向玩者攻擊，要對方落地後才攻擊



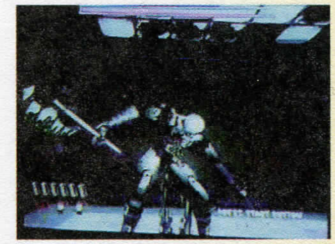
20) 在一木桶突然跌在面前後，回身上望會有兩隻怪物，要先射下桶或射手才攻擊



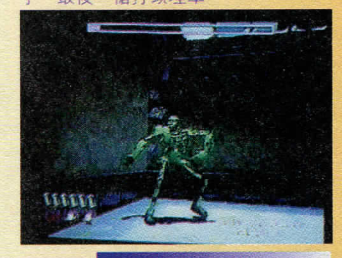
21) 第一版首領的弱點是其右胸的盔甲破口



22) 在這形態先集中攻擊盔由破口，扣去大部份能源後便會變成第二形態

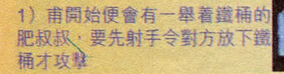


23) 第二形態其實是脫去盔甲，但全身也是弱點，不過筆者便喜歡先射腳再射手，最後一槍打頭埋單





THE SECOND CHPATER REVENGE (復仇)



1）甫開始便會有一舉着鐵桶的肥叔叔，要先射手令對方放下鐵桶才攻擊

2）這裏又是分支路選擇，射爆地板會向下跳，不射便直接入屋



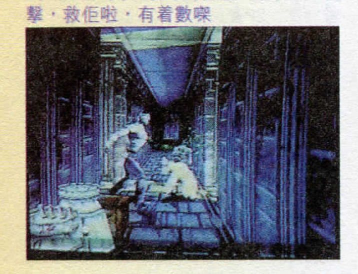
3）第一次出現的空降兵團，要在自己向上望的同時作速射



4）之後會與這名拿着電鋸的肥叔叔埋身擊，要立刻射頭



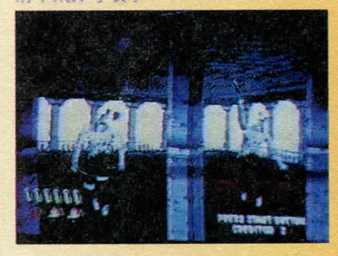
5）這名可憐的人質會被兩隻怪物攻擊，救佢啦，有着數㗎



6）又一次出現空降部隊，又是作速射攻擊處理



7）在這　會有兩名敵人投出飛斧，先射下飛斧才攻擊



8）遇上這情形要先一槍打後面的手，跟着才殺衝過來的一隻，最後射埋後面



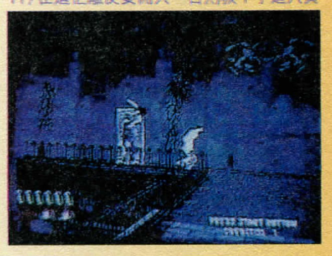
9）一入房會有屍蟲在地上，一槍一隻共五槍



10）電鋸肥叔叔，可先射手，但最好兩槍射頭立刻收工



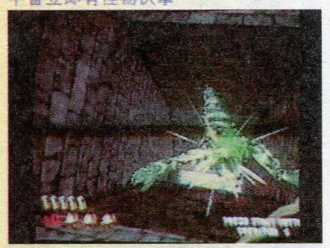
11）在這距離便要開火，否則救不了這人質



12）一入屋左面會有兩隻怪物，一定要射頭來以快打快



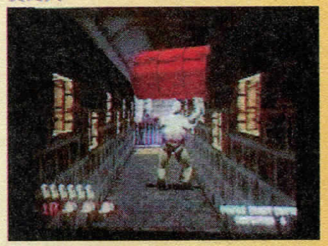
13）如之前射地板便會跳到地道，地道中會立即有怪物伏擊



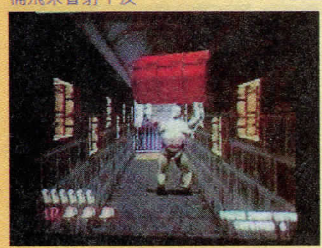
14）再跳下時會有兩隻怪物，在半空時已要射擊



15）上地道時左面會有一怪物，一轉身便開火



16）看到這傢伙又是先要射手，否則鐵桶飛來會射不及



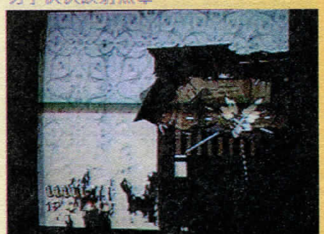
17）入到食堂時餐枱上會有人質，在她成為食物前把怪物射下



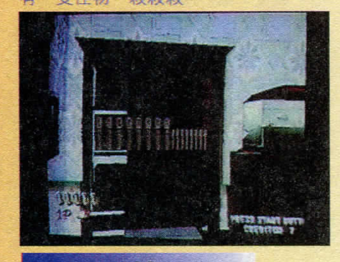
18）通道中右面門一打開會有人質被舉起，如來不及射敵人的手便會出現人肉飛彈



19）第一個書架射爆後會有一人質，切勿手快快誤射無辜



20）在魚缸隔鄰的第二個書架射爆後會有一隻怪物，殺殺殺



21）第二版的首領弱點在身體



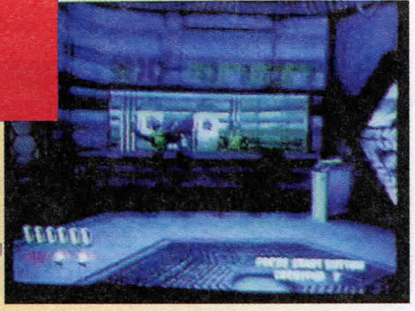
22）第一階段攻擊會是派出蝙蝠飛向玩者，只要一面射擊一面射下來犯的蝙蝠便行

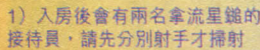


23）之後便是飛來飛去後突然衝向玩者，只要看準衝來的一瞬及準確地送上一排子彈便 OK



THE THIRD CHAPTER TRUTH(真相)





1）入房後會有兩名拿流星鎚的接待員，請先分別射手才掃射

2）行過這閘時會開閘，先射拿桶的手，之後由遠至近處理



3）轉身後右面的箱射爆後會有藥箱出現



4）於這間中玩者可選擇救不救人質，如救的話便要射爆右面的鎖



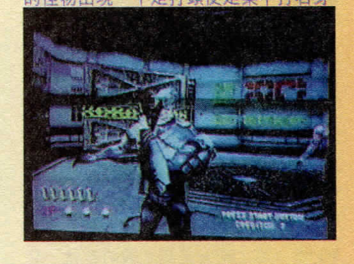
5）不過人質逃走的同時也會放出怪物，為安全計要在人質跑到左方時才開殺戒



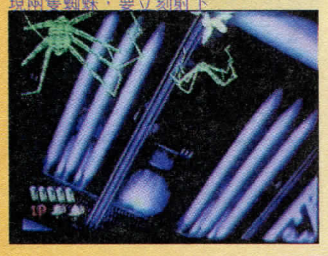
6）之後轉身會有兩隻馬騮出現，要小心其飛爪



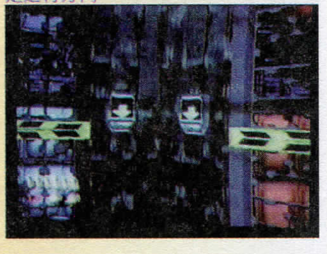
7）進入另一房後，首隻會用左鐵臂擋彈的怪物出現，不是打頭便是集中打右身



8）在地面出現蜘蛛後，天花板又會出現兩隻蜘蛛，要立刻射下



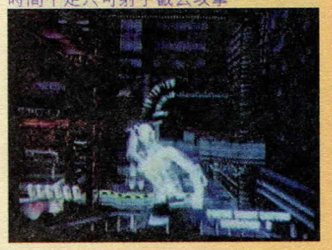
9）這裏便是分支路，射左門或右門決定進行方向



10）右面會進入下降的電梯，先出現的是舉起桶的怪物，因時間不足只可射手



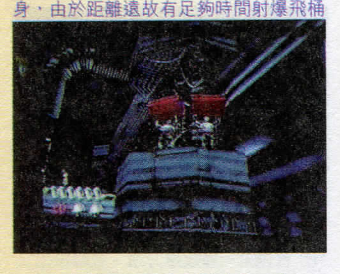
11）第二名是投擲飛斧的怪物，同樣因時間不足只可射手截去攻擊



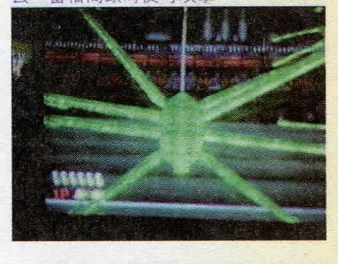
12）到達下層後會有一升降台降下，如救出上面的女人質會回復一格HP



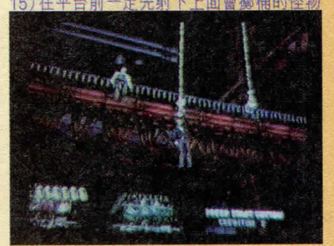
13）塔上兩名敵人可先射桶或直接射身，由於距離遠故有足夠時間射爆飛桶



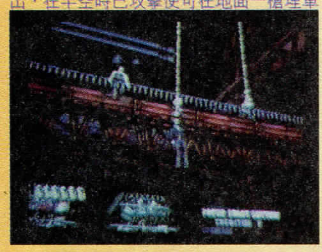
14）突然會有一蜘蛛跌到面前又縮回上去，當枱高頭時便可攻擊



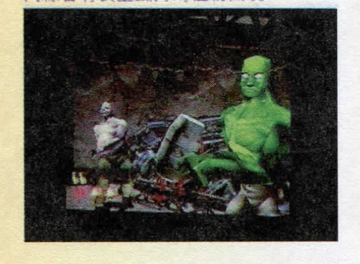
15）在平台前一定先射下上面會擲桶的怪物



16）之後會有怪物像泰山般從右面飛出，在半空時已攻擊便可在地面一槍埋單



17）如之前選左面便會到達另一場境，同樣會有裝上鐵臂的怪物出現



18）於培殖箱前會有前後有三隻馬騮出現，要小心牠們的飛刀



19）入房後會有兩隻用流星鎚攻擊的怪物，先將兩人的手射去才攻擊



20）進入大堂後，於橋上會有兩隻怪物擲飛斧，一定要射下牠們



21）第三版首領的弱點是頭部



22）首領的攻擊只有兩種，其一是趨前後攻擊，只要看準頭來射便可將之打退

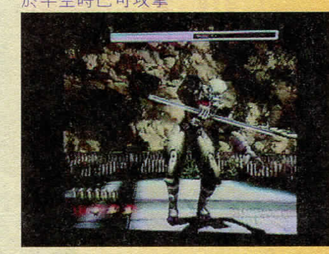
23）其二是後退後以蛋擲向玩者，只要在遠距離時將蛋射下便可

THE FINAL CHAPTER THE HOUSE OF THE DEAD (死亡凶宅)

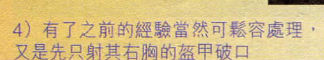
1）最後一版難度可說大增，一開始便有兩隻鐵臂怪物



2）之後在控制台先要射下流星鎚怪物的臂，之後才攻擊衝前的一隻



3）跟着第一版首領會自天空再出現，於半空時已可攻擊





4）有了之前的經驗當然可鬆容處理，又是先只射其右胸的盔甲破口



5）爆甲後的首領可說全無威脅，先廢雙腿等佢無得陏



6）再爆兩臂等佢無得打



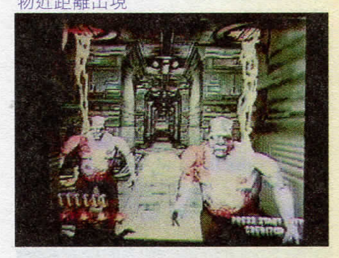
7）得番一滴HP，一槍打頭了結佢



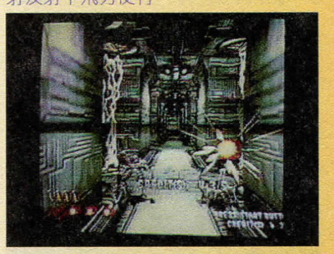
8）進入第二密室是第二版的首領，又是在射身之餘射下飛來的蝙蝠



9）當首領衝頭時亦是速射其身體截去其攻擊



10）跟着進入通道，剛進入便會有兩怪物近距離出現



11）之後是兩次馬騮兩人攻擊，只要速射及射下飛刀便行



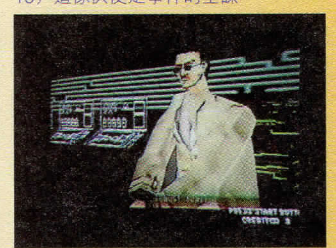
12）跟着右面橫巷會有伏擊，又是射頭



13）處理右面後左面橫巷又會有鐵桶怪物，記得第一時間射手



14）通過這長廊後便會到達最後決戰地點



15）這傢伙便是事件的主謀



16）最終兵器竟突然失控及將製造牠的「父親」殺死



17）最後首領竟無弱點顯示，但實際上又是沒有覆甲的地方，主要是其左腰間



18）首領第一種攻擊方法，自轉投出火球，要在開始自轉的一刻射弱點，之後集中火力射下火球



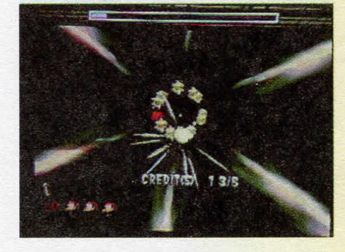
19）另一攻擊是雙手射出火球，又是在發射的一瞬射弱點，之後射下火球



20）第三攻擊是高速移動後突然衝前投下火球，要看準衝前的一瞬截去攻擊



21）最後攻擊是蹲下後將大量火球射上半空再投下，在蹲下時是任射的，要以最高速度狂掃



22）當火球射上半空便無法攻擊首領，這時便要全力射下火球，等待下個機會



23）首領臨死前竟說事情還未完結，看來不久後定會有續篇



街頭GAME霸王

文：ZAC

冇GAME到，點算好，搞到我唔知點至好

喂，狼啲添吖！


破壞防盜電視 不知早已被攝

兩匪冒警爆竊機鋪八千元

帶走一包紅色藥丸

影音店失竊40萬元

小弟早輪睇新聞紙，見到一單關於機鋪嘅新聞。哩單嘢就堅囉，話有班友仔自認係衙差，走去灣仔某機鋪話要搜查啲毒販留低嘅毒品，跟住就乘機爆竊，有冇搞錯呀？不過好彩，嗰間機鋪嘅「細路電視」就已經攝低咗嗰班友仔嘅魂魄，警方家陣就已經跟進緊，希望好快就可以捉到哩班友仔啦！另外，嗰日小弟就哩件事同啲機鋪老細們傾過，佢哋話原來哩排有一條友仔仲狼，竟然喺佢哋啲場公然咁撬開啲機殼，擺走入面塊底版。唔係吓嘛？咁仲成世界嘅？好彩哩條友仔又已經俾人攝低咗個魂魄，老細們好快就可以捉到佢嘞。不過話時話，點解哩條友仔可以公然咁撬走塊底版而又會冇人發覺？照小弟睇，好可能唔係冇人見到，應該係有人見到，不過冇人理佢。好可能哩條友仔扮到好似啲機鋪工作人員扮換版，然後就擺走塊底版，咁啲客人就唔會起咁大疑心。據估計，哩條友仔應該好熟底版嘅安裝，如果唔係佢冇可能可以咁快手就擺得走塊版嘅。不過點都好，小弟都好希望老細們可以好快好順利咁捉到哩條友仔，將佢繩之於法，為民除害！

《STREET FIGHTER EX PLUS》又有新嘢？

哩個《STREET FIGHTER EX PLUS》就已經到咗，唔知大家有冇玩過？好唔好玩呀？有冇睇我哋今期嘅介紹先（此乃廣告）？嗱，小弟就喺個介紹度提到有一個好似「殺意隆」嘅謎之人物啦，但係，近日得好友四眼文嘅介紹及帶埋小弟去睇，原來哩隻嘢仲會有多一個「殺意北斗」（暫名）嘅人物，佢個額頭多咗一條紅色嘅疤痕，十分奇怪。究竟哩個係乜人物？點樣先至有得用？點先有得用「殺意隆」？小弟幾時先會發達？就哩啲一連串嘅問題，小弟就好努力咁去收料。原來哩個叫做「解除血之封印之北斗」。使用方法係：先搵一部喺RANKING畫面中多咗一個北斗嘅《STREET FIGHTER EX PLUS》，然後喺揀人時將個游標移去豪鬼度撳3吓START掣，然後將個游標移去KAIRI度撳2吓START掣，最後將個游標移返北斗度撳中拳或中腳，咁就會OK。佢個招表如下：


■先喺豪鬼度撳3吓START掣……

必殺技	
肘激崩	↓↘→＋拳掣
振腳擊	↓↙←＋腳掣
掌燐擊	肘激崩或振腳擊後↓↙←＋拳掣
SUPER COMBO	
氣連射	↓↙←↓↙←＋拳掣
擊鳳技	↓↙←↓↙←＋腳掣
連舞	輕拳、輕拳、→、輕腳、重拳
連昇激	↓↘→↓↘→＋拳掣


■之後去KAIRI度撳2吓START掣……

■然後返北斗度撳中拳或中腳……


■咁「佢」就會出現！

嗚呼！要你至死方休！

唔知大家仲有冇玩哩個《STREET FIGHTER III》呢？練成點呀？今次小弟就想同大家講吓啲一招死但又極難出嘅連續技。好似話呀伊吹，只要你用蹲下重腳→近距離站立重腳擊中對手之後，然後立即行前少少，再出近距離站立重腳，之後再行前少少，又出近距離站立重腳，再行……咁樣，你就可以吊住對手嚟打，吊到佢暈咗都仲吊，吊到佢至死方休，如果唔鐘意吊死佢，就可以吊到佢暈咗之後放番佢落地，跟住你可以再吊過又得，用超必狠狠地修理佢又得，實在十二分之快感！另外，據呀天草四郎時貞及各方友好嘅透露，除咗伊吹之外，其它人物都有類似嘅嘢。至於係啲乜招？咁就留番俾各位自己去發現啦！


■蹲下重腳→近距離站立重腳……


■行前少少，又出近距離站立重腳……


■吊呀……


■吊呀，至死方休

唔係吓嘛，韓國會出啲咁嘅嘢？

近排行開場，見到一部新嘅格鬥GAME，畫面一般，但係絕對唔叫肉酸。隻嘢叫《SD FIGHTERS》，係韓國間「卓任」出嘅（對上嗰隻叫《POCKET GALS》嘅桌球GAME）。基本上，隻GAME係一班Q版人物互抽，系統方面就有前滾、後滾、閃避、迴避攻擊、儲氣同超必殺技，操作性唔錯，唔會窒吓窒吓。嗰幾日小弟就見到有一班機友喺度煲機。唯一要彈哩隻嘢嘅就係，因為係Q版，所以啲攻擊判定同被攻擊判定會有啲怪。不過點都好，哩個係一個好大嘅進步，希望以後我哋可以見到多啲韓國出嘅好GAME啦，努力呀！

打多啲飛機啦！



哩排啲飛機GAME多咗，好似我哋今期都有介紹嘅《怒 • 首領蜂》（哩個都係廣告）。哩隻GAME睇落好似好難玩，但係玩落又唔差，而差難度又適中，所以絕對值得一玩。起碼好過同廠（ATLUS）嘅《GROOVE ON FIGHT》話出話出，出到家陣話會出SS版，但係街機版都唔知幾時先至出，都唔知佢哋喺度搞乜。另外，有一部叫《RED HAWK》嘅飛機GAME到咗，又係韓國嘢，係一間叫「AFEGA」嘅廠開發嘅。睇畫面似乎唔算係太吸引，但係啲系統呀咁就係啲大路嘢，睇個勢都唔會太衰。

《鐵拳》真係好似鐵咁堅？



大家有冇玩《鐵拳3》？聽啲機鋪老細透露，近排哩隻GAME有上昇嘅趨勢。可能因為近來啲新招指令開始見街啦！老細們都話哩排啲機友都不停咁喺度試招。不過話時話，有啲爆咗機嘅機友同小弟講，話今期嘅「大佬」會喺你贏咗佢一個ROUND之後捉住呀三島平八，然後同佢合體，跟住就會變咗一條西方龍嚟同你打。唔係咁神化吓嘛？不過如果係咁，小弟就一定會努力苦練，等小弟都可以見吓哩條「西方龍」喺乜傢伙都好！加油呀ZAC！

《VIRTUA FIGHTER3》出改版！

收到可靠消息，哩個《VIRTUA FIGHTER3》將會喺近期推出一個改版，但係並未有進一步資料。照估計，哩個改版會好似上次個《VF2.1》咁，改咗各人物嘅攻擊判定咁，但係唔知有冇新招。不過點都好，一有新料，小弟一定第一時間同大家報導嘅。

道歉啟示：上期132頁《專欄專題》之《直擊！寺澤武一漫畫及多體世界》的稿件中，因手民之誤，以致錯手將「文化傳信有限公司」誤植為「文化傳說有限公司」。本誌在此謹向文化傳信有限公司致歉。



主持：SPYDER 喬丹

第二輪SS COLLECTION六月啟動

以2800日圓低價格在市面出現的SS COLLECTION系列，將會在4月25日正式推出為數合共5款的精選遊戲：《VF 2》、《DRAGON FORCE》、《BAKU BAKU動物方塊》、《LAYER SECTION》和《DX人生GAME》。在這5款遊戲尚未推出之際，世嘉現宣佈在6月20日將推出SS COLLECTION第二彈合共10款遊戲，它們分別是《NiGHTS》、《十項全能》、《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP PLUS》、《SS炸彈人》、《嗜喱方塊通》、《龍珠Z偉大的龍珠傳説》、《真・女神轉生～惡魔召喚師》、《D之食桌》、《美少女夢工場2》及《阿魯巴戰記外傳》，全部售價同樣為2800日圓。 (SPYDER)

傳聞：本地某中文版遊戲雜誌將會停刊？！

根據可靠消息指出，一本推出至今近兩年的中文版遊戲雜誌，會因種種理由而決定不再跟日本方面續約。消息指不續約的主因有二：(1)該類翻譯書內容受到一定限制。為了顧及本地市場需要，該刊在出版後不久便開始加印本地製作的快速攻略副刊。不過，傳聞該書高層仍認為「翻譯書」始於不及本地製作有利，起碼不用繳付為數不菲的版權費，所以決定不再續約，改由本地班底獨立製作另一本遊戲雜誌。該社先前已將另一本日本遊戲雜誌中文版停刊，原因相信是和那雜誌專門介紹目前形勢不好的機種，所以銷量欠佳有關；(2)傳聞某日本強勢機種將會在香港「揀卒」，指定某些雜誌作為該機種在本港的指定刊物，以後其他刊物將有可能不能介紹該強勢機種的遊戲，所以該中文版雜誌打算重組，以取得強勢機種的承認。

不過，據一名熟悉內情不願透露身分人士指出，該雜誌無論怎樣改革也是徒然，因為該雜誌社始終是另一部遊戲機的香港總代理，在這種利益衝突關係下，該雜誌要取得強勢機種承認便非得花上龐大人力物力搞關係不可。話雖如此，由於目前局勢仍未明朗，因此還未能下定論哩。 (SPYDER)

SAKURA於街霸EX PLUS再度登場！

上期説過有關《街霸EX》和《街霸EX PLUS》PS版的情報，今期要作出一些追加和更正。據報，原來CAPCOM只是打算在PS上推出《街霸EX PLUS》(這個當然！)，而更令人感到震驚的，就是這個PS家用版本會比街機版多了兩個新角色的！他們分別是SAKURA春日野櫻及DHALSIM「印度佬」達爾森，當然現時使用方法仍未公布的殺意隆也能選用，相信這令《街霸EX PLUS》PS版更為吸引；發售日及價格未定。 (SPYDER)

《街霸大全集》的小小補充
《ZERO 2 ALPHA》重現PS、SS

上期SPYDER已向大家介紹過有關CAPCOM將會在今年夏季，於PS及SS上推出名為《STREET FIGHTER COLLECTION》(暫稱)的懷舊類遊戲，現在剛剛收到最新資料，原來除了預定的《SSF II》和《SSF II X》外，還有在去年推出增設SURVIVAL模式、二對一模式與追加新招的街機版《少年街霸2 ALPHA》，不過DRAMATIC MODE二對一模式會否被移植則仍未公布；發售日及價格未定。 (SPYDER)

SEGA最新街機揭秘

根據可靠消息指出，SEGA將會在今年夏天推出繼《VF 3》、《SCUD RACE》與及《VIRTUA STRIKER 2》後第4隻利用MODEL 3基板的業務用遊戲，它就是《侏羅紀公園》的第二集《LOST WORLD》，不過遊戲到底是如何進行的則仍未公布。 (SPYDER)

BIO HAZARD 2再度延期？

傳聞CAPCOM的人氣AVG《BIO HAZARD 2》將無法如期在今年年底推出！皆因開發單位希望能夠盡善盡美，令《BH 2》以最佳姿態於市面上出現，所以現暫定會在98年頭一季(大約2、3月左右)推出。另一方面，CAPCOM已和QSound Labs達成協議，決定把QSound技術應用在將來所有的CAPCOM遊戲上，這當然包括《BIO HAZARD 2》在內，看來她對強化遊戲的音響部份有很大的決心呢。 (SPYDER)

《FF 7》銷量突破300萬！

到目前為止在日本銷量最高的PS遊戲(其實應該説是所有次世代遊戲)，當然非SQUARE的《FF 7》莫屬，截至4月14日為止其銷量已達到303萬7000隻，以目前PS在日本合共賣去超過600萬台這數目來説，幾乎是平均每2部機就有1部機的用家有買《FF 7》來玩。另一方面，有關方面亦公布《FF 7》的英文版將會在今年9月左右推出，值得留意的是以前所有在日本大HIT的RPG如《DQ》、《FF》或《薩爾達》等等，在外地推出移植版均沒有像在日本時那麼受歡迎，可是根據美國雜誌報導當地期待《FF 7》的玩家是非常多的，因此它有可能是第一隻RPG打破日本市場、成為全球焦點的名作呢。順帶一提，SQUARE已公布會在今年5月30日所舉行的「97年業務發表會」之時，向各界宣布直至明年3月她的新作發售計劃，一收到最新消息《遊戲誌》便會馬上向各位報道。 (SPYDER)

小小小傳聞……

傳聞SEGA的AM 2研打算嘗試不用任何附加硬件，來推出使用MODEL 3基板之街機名作《VIRTUA FIGHTER 3》的SS移植版！另外QUEST的SLG名作系列《OGRE BATTLE》，亦打算會在N64上推出最新作。雖然以上消息仍未經有關方面公布，不過其可信性很高。 (SPYDER)

M2終於有得出？

據外電報道，美國3DO公司將會在今年5月16日，召開一個有關推出M2於市面的記者招待會，不過直到目前為止，仍未知道這招待會是否只是純粹介紹M2的專用遊戲，而並非現時M2主機的具體開發狀況，因為相信大多玩家都會對它的確實推出日期較有興趣吧。另外，傳聞到時會有4款M2遊戲展出，分別是《POWER CRYSTAL》、《HIGH HEAT》、《BATTLE SPORT》與1隻仍未定名的賽車遊戲。(SPYDER)

土星BASIC實力不容忽視

日本德間書店INTERMEDIA將會在今年6月27日推出名為《BASIC FOR SEGA SATURN》(以下簡稱為SSBASIC)的SS用程式編寫用軟件，用途是希望玩家能夠以簡單易學的基礎電腦語言BASIC，來制御擁有強大畫面處理機能和聲音機能的SS。這套軟件分別會以標準單獨形式(STANDARD ALONE TYPE)與及傳送線接駁形式(CABLE接駁TYPE)兩種形式來發售，售價為12800日圓及14800日圓。

雖然被稱為BASIC，不過SSBASIC的用途實在超出了現時電腦所使用BASIC的範籌，因為它可以處理多邊形製作、擁有直接使用SS主機內音源系統的MML命令群、與及利用個人電腦將無行號程式(例如C語言)編寫為SSBASIC所使用行號格式的BASP程式等。至於標準形式及接駁形式的最大分別，就是使用標準形式的用家，在沒有附加鍵盤(需要另外購買，是剛推出SS用文字處理器的必需品)的情況下可憑SS手掣在電視畫面上的「模擬鍵盤」輸入程式，當然速度是遠不及直接使用鍵盤；而接駁形式的用途則廣範得多，只要利用附送的接駁線將SS和個人電腦接駁起來(通訊制式為RS-232C)，就可用WIN95系統來輸入程式，儲存回電腦的硬碟後直接在SS上執行，比起利用軟碟機的標準形式方便得多。此外，接駁形式用家還可使用隨軟件附送、在WIN95上運作的3D MODELER(性質與《LIGHT WAVE 3D》相近)，將製成品放回BASIC裏使用！比起PC-FX的編寫程式實在強大得多。另一方面，訂購此軟件的用家可獲得預約特典，就是由飯野賢治等著名遊戲製作者所編寫的樣本程式，非常珍貴；而生產商方面亦會舉行SSBASIC遊戲程式比賽，冠軍可獲高達1000萬日圓的獎金，看來他們對推動這件新產品真是不遺餘力。不知香港會不會有商戶引進這軟件呢？ (SPYDER)

龍之戰士3應募計劃展開

CAPCOM現正為了其皇牌RPG《龍之戰士3 BREATH OF FIRE



III》舉行一個超緊急特別計劃，內容是向全日本玩家徵求有關這系列著名迷你遊戲「釣魚」所釣到的魚類名稱，與及可使用或裝備的道具名稱，有興趣者可在5月9日或之前將自己的提議寄到日本CAPCOM總部去，被採用者的名字會在STAFF ROLL上出現。不知道香港CAPCOM會否舉辦類似的應募計劃呢？ (SPYDER)

同級2係用超高解像度？

NEC INTERCHANNEL遲遲也未推出的SS版《同級生2》，根據最新情報得知原來遊戲畫面是和《SENTIMENTAL GRAFFITI FIRST WINDOW》一樣以「超高解像度」來表達的！過往如《同級生if》、《CAN CAN BUNNY首映日2》與《誕生S》等高解像度遊戲，畫面的解像度都只是640×224點，已比起一般解像度的遊戲高了一倍（320×224點），現在《同級生2》SS版的超高解像度是640×448點，比起高解像度還要多一倍，從畫面看其質素已較現時任何一隻遊戲優勝。不過，這個超高解像度模式只會在爆機後出現，原來生產商只是將達成GOOD ENDING後登場女角們的CG以超高解像度來顯示，至於遊戲本身仍是用高解像度而矣。

講開《同級生2》，原來這個SS版是加插了獨有OPENING片段的，製作這段長達3分02秒的TRUE MOTION OP原來是負責OVA版《同級生2》的Triple-X，這片段會在完結序章後和本編開始前出現。發售日及價格未定，2 CD，18歲以上推獎。 (SPYDER)

GRANDIA 6月會有體驗版？

所有SS用家期待已久的超級RPG《GRANDIA》，聽聞會在6月左右先推出體驗版，而正式版本則會在年尾發售。據消息透露GAME ARTS的《GRANDIA》原先是打算在MEGA-CD上推出的，不過基於32-BIT主機SS的推出，因而令這隻開發長達3年半的RPG順延過渡到SS上，希望GAME ARTS能夠加快速度把遊戲更早推出吧。

(SPYDER)

KONAMI RPG新作簡報

據報，KONAMI將會在N64上開發兩隻全新RPG，不過直到目前為止其遊戲主題、發售日和售價等全部仍未公布，相信遲些便會有進一步情報。 (SPYDER)

N64開發者會議新消息

據報，現時所推出的N64遊戲其容量最高為96M-BIT，不過有關方面指出為了應付目前的需要及提高遊戲質素，今年內便會推出容量為128Mbit的遊戲，而不久將來更會有高達256Mbit的新作公布，這相信與MASK ROM的造價大降與及市場需要有關；另外，遲些任天堂亦會推出容量為64Kbit的新手掣記憶部件（CONTROLLER PAK）。

(SPYDER)

一齊震震震

究竟震啲乜？之唔係PS同N64嘅震震手掣囉。以前玩GAME時夢想嘅嘢，而家終於可以實現喇。PS嗰隻新ANALOG手掣將會喺25號見街（可能出書前已經有得賣），而呢個手掣除咗左右都有粒ANALOG掣之外，佢重會有內置震盪器，玩GAME嘅時候就自然更過癮啦。但係筆者收到風，呢個定價3000日圓嘅手掣好似已經超額認購，嚟到香港嘅貨相信會幾貴，返貨都可能要十幾算，希望佢唔會出事啦。講咗啲衰嘢，要講番啲開心嘢至得，N64隻《STAR FOX 64》連震動PACK都應該會喺出書前後到港，8800日圓，有興趣嘅朋友就買返個一齊震震震啦。 (喬丹)

V64升級

啱啱講開N64，順便講吓呢單同N64有關嘅料啦。V64就已經推出咗一段日子，市場反應就麻麻，而筆者收到消息，話V64會推出一批新貨，新貨會用12倍速嘅CD ROM代替而家嘅8倍速CD ROM，而家雖然換咗CD ROM，但係價錢就照舊不變，此舉可說是益街坊嘅行動，至於能否提高銷量就不得而知了。 (喬丹)

中文版ACTION REPLAY出咗喋啦

點解咁講，原因係好多朋友都話我喬丹吹水，個個都話唔見有中文版ACTION REPLAY，咁又好難怪嘅，因為個中文版ACTION REPLAY係用番個舊盒，再喺個面度貼張中文版LABEL上去，就咁望真係唔多覺眼，不過話明先，筆者試過之後，發覺原來所用的中文係簡體字嚟嘅，亦唔可以入日文，先達場成交價$180。 (喬丹)

四合一蛋仔機

上期同大家介紹過開X城有平平恐龍蛋換，筆者之後去過，見到換購價已經由$88加到$108，仲要限額換購，希望大家無摸個空啦。筆者近排亦聽到傳聞，話會有一隻四合一嘅蛋仔機於近日推出，到底係邊四樣動物就暫時未知，不過如果收到啲乜嘢新消息就會立刻報道，但若然真係有嘅話，蛋蛋界定會有一番新景像。 (喬丹)

超新作LINE UP！

◆WONDERFUL！HUDSON參入PS的消息傳出不久後，在眾人猜測她會在PS上推出那個系列的續篇時，現在便宣布會在SS上推出《桃鐵》的最新一輯《桃太郎道中記》！雖然遊戲的時代背景改為江戶時代，可是玩法依舊，相信到推出時必定能掀起一番《桃鐵》熱潮；夏季發售預定，價格未定。

◆世嘉宣佈在6月尾推出的SS新概念遊戲《MR.BONES》，將會是繼《DIGITAL DANCE MIX安室奈美惠》後第二隻便利店專賣遊戲，請注意。順帶一提，盛傳已久《VF》人物PAI和SARAH將會在這隻模擬軟件續篇出現的傳聞，已被有關方面所否認，他們說下一隻作品的主角，是會取材自真正的藝人，那將會是誰呢？MAX？

◆剛推出街機版不久的STG《怒首領蜂》，將會由SPS公司在PS上推出移植版，98年發售預定，價格未定。

◆ASCII的PS版《打吡大賽馬》現宣佈將會延期至夏季才能發售，可能和強化畫面質素有關吧。

◆世嘉的《SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP》現正決定會推出SS版，預定今秋發售，價格未定。

◆KEMCO將會在N64上推出一隻全新滑雪遊戲（名稱未定），現時仍處於極初期的開發階段，遊戲需要等待任天堂的批核才能繼續開發，如無意外最快可在明年推出。

◆在PS上推出了大約有半年的SRPG《VANDAL HEARTS》，KONAMI現宣佈將會推出SS版和WIN95版，遊戲系統及故事大致相同，可是不排除會有原創要素加入，發售日及價格未定。

◆任天堂終於正式公布其人氣ARPG《撒爾達傳說64》，會在64DD版推出前先推出盒帶版，這版本與64DD版的最大差別是兩者的內容幾乎完全不同，玩者可以將它們當作兩隻遊戲來看待，當然64DD版的內容會較盒帶版豐富得多；97年發售預定。

◆KONAMI在N64上又有新作開發中，分別是《惡魔城3D》(暫稱)和《新・格鬥~BATTLE DANCERS》(暫稱)，其中《惡魔城3D》是繼PS版《惡魔城~月下之夜想曲》之後惡魔城系列的最新一輯，遊戲是以全立體來表示，據知可用角色最少有鞭手、武術家、魔法師和槍手4個；至於《新・格鬥~BATTLE DANCERS》目前則仍未有任何情報。兩款遊戲都是發售日及價格未定。

◆角川書店那隻SS用RPG《LUNAR SILVER STAR STORY MPEG版》，現已定於5月30日推出，MPEG卡專用，6800日圓。雖然可以看到高質素動畫，可是售價好像貴了一點……

◆《沙羅曼蛇DELUXE PACK PLUS》現已決定了發售日，分別是6月19日（SS版）和7月9日（PS版），價格未定。

◆曾在PC-FX上推出的美少女戀愛RPG《BLUE BREAKER》，將會由HUMAN在SS上推出移植版，97今年夏季預定，價格未定。

◆美少女雀士再度登場於SS？原來是JALECO現正開發名為《美少女雀士冒險 心跳心跳NIGHTMARE》(暫稱)的全新AVG，今秋發售預定，價格未定。

◆JALECO將會在5月23日在SS上推出移植自街機版的SS射擊遊戲《遊戲天國》，這家用版除增加了有原創角色和新版數的ARRANGE模式外，還有和普通版同日發售、附送原創動畫與及由遊戲中4名聲優所演出的「聲優天國」錄影帶的極樂PACK版本，售價分別為5800日圓（普通版）和7800日圓（極樂PACK版）。

◆以高難度及題材新鮮SLG見稱的ARTDINK，將會在PS上推出名為《熱氣球GAME》(暫稱)的全新SLG，這遊戲合共有3種玩法，分別是(1)將三個識別標誌從氣球上投下，把做成的三角形進行面積鬥大比賽；(2)進行距離指定着陸地點最近位置的比賽；(3)玩者扮作獵人去狙擊指定目標氣球比賽。這遊戲現暫定於今年9月發售，5700日圓。

◆外電消息，在8088年代相當受歡迎的拆樓遊戲《瘋狂大樓RAMPAGE》，推出了不知多少個版本後現宣佈將會在PS上推出新版本《RAMPAGE：WORLD TOUR》，大約會在97年末發售，至於日版則仍未定。

◆外電消息，任天堂和MIDWAY所合作共同開發的賽車遊戲《CRUSI'N USA》，將會在N64上推出續篇《CRUSI'N THE WORLD》，遊戲畫面經過強化，希望今集的流暢度會更高吧；發售日及價格未定。



金手指指點點

文：神之黃昏

在上一期筆者身體欠佳，暫停了一期，所以今期加料泡製，刊出最新的金手指之餘也刊出一些讀者們要求的金手指。不過首先回答一位署名小好的來信，你說你需要《火炎之紋章》的金手指，但很可惜這一隻遊戲是沒有移植到PlayStation中，可能是你記錯了遊戲的名稱，你最好寄回一個英文或日文的名稱來，到時再送你這一隻遊戲的金手指吧！我等你啊！（另外，阿三先生被你的來信「深深」吸引，方便的話可以寄信給他「傾訴」一下。）

《FINAL FANTASY IV》

沒有敵人出現
800D0686 0000

隨時SAVE
300D1A02 0008

最強道具
800D1440 6306
800D1442 630D
800D1444 6314
800D1446 6318
800D1448 6328
800D144A 6330
800D144C 633E
800D144E 633F
800D1450 6341
800D1452 6345
800D1454 6348
800D1456 634A
800D1458 6337
800D145A 6353
800D145C 635F
800D145E 635F
800D1460 635F
800D1462 635F
800D1464 635F
800D1466 635F
800D1468 636A
800D146A 636C
800D146C 6376
800D146E 637C
800D1470 6374
800D1472 6375
800D1474 638B
800D1476 638C
800D1478 639A
800D147A 639B
800D147C 63A4
800D147E 63A5
800D1480 63A6
800D1482 63AC
800D1484 63B6
800D1486 63D3
800D1488 63DD
800D148A 63E7
800D148C 63E9
800D148E 63EA

主角轉職後擁有所有究極魔法
800D1560 4B4C
800D1562 300B
800D1564 3F2F

《ODO ODO ODDITY》

不減魔法
800A8978 000A

不減氣球
800C358C 0003

隻數不減
8001521C 0000

無敵
80017ADA 1000

《便利店時代》

無限金錢
800CD9FA 0BEB

《3D 鐵板陣》

3D 鐵板陣不死
8012DC90 0003

《SABER MARIONETTEJ ——BATTLE SABERS》

P1無敵
800A38E8 0074
800A3DA0 0074

P2即死
800A38EC 0000
800A3DA4 0000

《BREEDING STUD》

無限金錢
8016FD88 FFFF
8016FD8A 7EFF

買彩票不需金錢
8017435C 2710

《覺悟之進》

P1無敵
8006DAE4 0100

P2無敵
8006DAE8 0100

《新超級機械人大戰》

全部強化配件
800FEEE2 0903
800FEEE4 0904
800FEEE6 0905
800FEEE8 0906
800FEEEA 0907
800FEEEC 0908
800FEEEE 0909
800FEEF0 0910
800FEEF2 0911
800FEEF4 0912
800FEEF6 0913
800FEEF8 0914
800FEEFA 0915
800FEEFC 0916
800FEEFE 0917
800FEF00 0918
800FEF02 0919
800FEF04 0920
800FEF06 0921
800FEF08 0922
800FEF0A 0923
800FEF0C 0924
800FEF0E 0925
800FEF10 0926
800FEF12 0927
800FEF14 0928

《鬥神傳 3》

P1空中必殺技
801F95CC 0001

P2空中必殺技
801F9724 0001

使用全部隱藏人物
8017EF6C 0001
8017EF6E 0001
8017EF70 0001
8017EF72 0001
8017EF74 0001
8017EF76 0001
8017EF78 0001
8017EF7A 0001
8017EF7C 0001
8017EF7E 0001
8017EF80 0001
8017EF82 0001
8017EF84 0001
8017EF86 0001
8017EF88 0001
8017EF8A 0001
8017EF8C 0001
8017EF8E 0001

《ALICE IN CYBERLAND》

不減能源
801CFE1C 2703

敵人即死
801A6918 0000

《九龍風水傳》

無限能源
800A9ABC 03E8

《SOUL EDGE》

擁有全部武器

御劍 平四郎
800E7680 00FF

成 美那
800E7682 00FF

多紀
800E7684 00FF

李 龍
800E7686 00FF

胡魯度
800E7688 00FF

蘇菲迪亞．亞歷山大
800E768A 00FF

斯菲特．斯德奧芬
800E768C 00FF

洛克
800E768E 00FF

黃 星京
800E7690 00FF

瑞彎迪斯．迪．里昂
800E7692 00FF

《三國無雙》

P1無敵
800B3A00 00C8

P2無敵
800B4370 00C8

P1無雙能量BAR MAX
800B3A10 0080
800B3A12 0080

P2無雙能量BAR MAX
800B4380 0080
800B4382 0080

《武士道之刃》

P1無敵（飛道具除外）
D013EAF8 0001
8013EAF8 0000

P2無敵（飛道具除外）
D013E7E0 0001
8013E7E0 0000

《ULTIMA地底世界》

最高LEVEL
301E84D1 00FF

最高STR
300AE623 00FF

最高DEX
300AE624 00FF

最高INT
300AE625 00FF

最高VIT
30111F7C 00FF
300AE622 00FF

最高MANA
301E84CB 00FF
301E84CC 00FF

最高EXP
801E84E4 9676
801E84E6 0098

最高技能值
301E84B5 0063
801E84B6 6363
801E84B8 6363
801E84BA 6363
801E84BC 6363
801E84BE 6363
801E84C0 6363
801E84C2 6363
801E84C4 6363
801E84C6 6363
801E84C8 0063

《海腹川背．旬》

無敵
80013F2E 1400
80013F3A 1400
800140E4 0000
80017298 0000

《QUEEN ROAD》

選擇實行後全部能力值最高
800402FE 1000

使用魔法及必殺技的BAR MAX
801E978A 0048

《REFRAIN LOVE》

無限金錢
80017D7E 1400

《深海冒險》

（輸入MASTER CODE——D0090818 1821）

魚雷不減
800946D8 0000
8009474C 0000
80094630 0000
80094684 0000

《惡魔城X——月下之夜想曲》

最高攻擊力
800F4BF6 1400

最高防禦力
800F504E 1400

最高STR
80097BB8 03E7

最高CON
80097BBC 03E7

最高INT
80097BC0 03E7

最高LCK
80097BC4 03E7

齊所有必殺技
80097982 8180
80097984 8382
80097986 8584
80097988 8786

齊所有魔導器
80097964 0303
80097966 0303
80097968 0303
8009796A 0303
8009796C 0303
8009796E 0303
80097970 0303
80097972 0303
80097974 0303
80097976 0303
80097978 0303
8009797A 0303
8009797C 0303
8009797E 0303
80097980 0303

《LIGHTNING LEGEND 大悟之大冒險》

P1無敵
800EE15E 00C0

P2無敵
800EF636 00C0

時間不減
8001223E 0063

《藤丸地獄變》

無限金錢
800232C8 FFFF

大部分開發及修練不限次數
8004A484 0000
8004A486 0000
8004A488 0000
8004A48A 0000
8004A48C 0000
8004A48E 0000
8004A490 0000
8004A492 0000
8004A494 0000
8004A496 0000
8004A498 0000
8004A49A 0000
8004A49C 0000
8004A49E 0000
8004A4A0 0000
8004A4A2 0000
8004A4A4 0000
8004A4A6 0000
8004A4A8 0000
8004A4AA 0000
8004A4AC 0000
8004A4AE 0000
8004A4B0 0000
8004A4B2 0000
8004A4B4 0000
8004A4B6 0000
8004A4B8 0000
8004A4BA 0000
8004A4BC 0000
8004A4BE 0000
8004A4C0 0000

每回戰鬥升一次LEVEL
800235E8 FF50
80023668 FF50
800236E8 FF50
80023768 FF50
800237E8 FF50
80023868 FF50
800238E8 FF50
80023968 FF50
800239E8 FF50
80023A68 FF50
80023AE8 FF50
80023B68 FF50
80023BE8 FF50
80023C68 FF50
80023CE8 FF50
80023D68 FF50
80023DE8 FF50
80023E68 FF50
80023EE8 FF50
80023F68 FF50
80023FE8 FF50
80024068 FF50
800240E8 FF50
80024168 FF50
800241E8 FF50
80024268 FF50
800242E8 FF50
80024368 FF50
800243E8 FF50
80024468 FF50
800244E8 FF50
80024568 FF50
800245E8 FF50
80024668 FF50
800246E8 FF50
80024768 FF50
800247E8 FF50
80024868 FF50
800248E8 FF50
80024968 FF50
800249E8 FF50
80024A68 FF50
80024AE8 FF50
80024B68 FF50
80024BE8 FF50
80024C68 FF50
80024CE8 FF50
80024D68 FF50
80024DE8 FF50
80024E68 FF50
80024EE8 FF50
80024F68 FF50
80024FE8 FF50
80025068 FF50
800250E8 FF50
80025168 FF50
800251E8 FF50
80025268 FF50
800252E8 FF50
80025368 FF50
800253E8 FF50

藤丸懂得所有劍術及忍劍術
8002362A 6464

藤丸懂得所有忍術
80023624 6400
80023626 6464
80023628 6464

朧影之哉女懂得所有法術
80023A24 0064

《歡迎來函查詢有關金手指問題，地址「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，封面請註明「金手指指點點——神之黃昏收」》。

《嚴正聲明：PRO ACTION REPLAY 並非遊戲機生產商授權生產的遊戲機配件，金手指密碼亦非由遊戲生產商提供，如讀者在使用時或因依賴藉金手指密碼所取得的資料而導致任何損失，本刊恕不負責。》

ALUNDRA

不減HP
800AABA0 000A
801AE43C 000A

無限金錢
800AABB0 270F
801DE5A8 270F

無限MP
800AABA8 0001
801DE5A4 0001

戰鬥國家—改—

無限金錢
80012026 000F

大冒險 DELUXE

無限金錢
8005027C 0000
8005027E 0098

戰鬥所得經驗值
800FF2DC FFFF

THE GREAT BATTLE VI

HP不減
800E256C 0006

不減炸彈
800E26E8 0002

不減時間
800E2654 5508

無限隻數
800E26C0 000A

ACTION MODE長期POWER UP狀態
800E2604 0001

QUOVADIES

主艦不死
800E6A92 270F

二號艦不死
800E6AA6 270F

三號艦不死
800E6ABA 270F

四號艦不死
800E6ACE 270F

五號艦不死
800E6AE2 270F

六號艦不死
800E6AF6 270F

七號艦不死
800E6B0A 270F

翼之勳章

無限金錢
80010BD2 0098
800100D0 0000

不減裝甲
8007A010 00C8
800ED066 00C8

無限パスク彈
8007E9CE 270F
(獲得パスク彈後才使用)

加米拉 2000

第一版不死
8019BA38 0060

第一版無限卡米拉必殺技
8019BA46 00F0

第二版不死
80191464 0060

DISRUPTORS

無限HP
80074B5C 03E7

無限超能力
80074B64 03E7

全部子彈無限
80053EB8 03E7
80053EBC 03E7
80053EC0 03E7
80053EC4 03E7
80053ECC 03E7

新主題公園

無限金錢
8016C972 7EFF

魔域戰士

1P使用PHOBOS
800CD39C 0B00

1P使用PYRON
800CD39C 0C00

2P使用PHOBOS
800CD710 0B00

2P使用PYRON
800CD710 0C00

RAY TRACERS

使用隱藏車A
8005806C 0004

使用隱藏車B
8005806C 0005

使用隱藏車C
8005806C 0006

無限BOOSTER（隱藏車專用）
800580A2 03B6
80057CB4 03B6

不減時間
80058088 04B3

MAX RACER

不減時間
801FFF78 0448

LBIS最高速度
801FB5F0 5000

LBIS不減HP
801FB5F8 270F

GAZON最高速度
801FB780 5000

GAZON不減HP
801FB788 270F

BERLING最高速度
801FB910 5000

BERLING不減HP
801FB918 270F

RESEDA最高速度
801FBAA0 5000

RESEDA不減HP
801FBAA8 270F

FEUX最高速度
801FBC30 5000

FEUX不減HP
801FBC38 270F

HIZONDE最高速度
801FBDC0 5000

HIZONDE不減HP
801FBDC8 270F

ACIER最高速度
801FBF50 5000

ACIER不減HP
801FBF58 270F

雷電 DX

1P隻數不減
801E55B2 0003

RIDGE RACER REVOLUTION

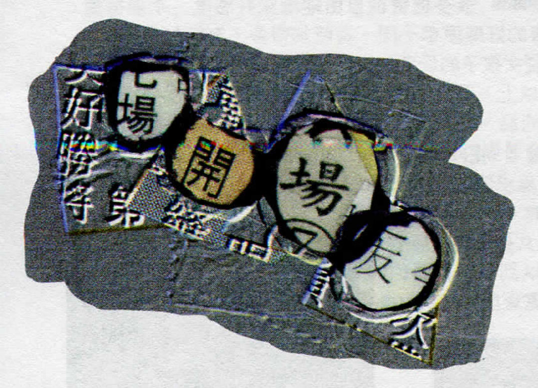
EXTRA CAR
801DD380 0001

使用黑車
801DD9B4 0001

變成Q版車
801DE490 0028
801E6508 0028

使用白車
801DD920 0001

使用Q版黑車
8019513C 0001





蛋仔機又有新聞

傳聞海關近日扣留咗一批 MADE IN CHINA 嘅 TAMAGOCHI（當然唔係原裝啦），有人話係哩批機太似原裝B廠嗰隻，所以衰咗，至抵死嘅就係無人敢去海記認頭，話時話，電子寵物都未必係 B 專利啦！

S 機又玩冧價

S 廠近日傳出五月份會大冧價，跌幅大約為 4000 日圓左右。而家啲S機已經千三蚊唔使，遲啲咪幾百蚊有交易？不過而家個市咁淡，賤物鬥窮人，平都未必有人買啦，加上P機近排日本大量有貨，S機未必係啲新玩家嘅首選囉！

你要唔要 FF 7？

近排啲有牌鋪頭真係頭痛喇！事緣佢哋近日要跟機硬食隻《FF 7》，嘩，日版都係賣 3 舊幾水連 GUIDE BOOK，香港版搵鬼要咩！

六十四走勢反彈

64 機近排開始好賣咗，好自然就有人玩價㗎啦，結果搞到而家啲水貨千一蚊唔使，有多餘銀嘅朋友不妨諗吓佢，話晒都有隻《STAR FOX》嘛！

有錢無 GAME 玩

FX 近哩半年可謂無影無踪，連㗎仔都將啲機以賤價走貨，好似千一、二銀左右。話時話，部機雖然唔係貴，之但係又點買GAME呢？老銀又無……

買部街機返屋企

仲記唔記得前幾年好多人玩嘅SUPER GUN呀？喺好多人心目中可能覺得街機板會好貴，其實街機板都係好平㗎咋，好似啲舊版《街霸》幾舊水就有交易，而勁如 MODEL 3 嘅《VF 3》都係二萬銀左右，咁嘅質素真係抵到爛，有興趣不妨問吓啲GAME鋪睇吓有無得訂啦！話唔定會執到筍嘢㗎！

冧個沒完沒了

前排炒得都幾勁嘅《EVA 2》同《超人》，家陣就冧到P哂K喇，兩隻都係賣緊大約二百五到，隻咸蛋又無老翻，不妨考慮吓啦！

又闖 ANALOG 手掣事

PS 4月尾個ANALOG手掣喺日本異常缺貨，據聞OVER PRICE到4000日圓都未必有，有興趣見到嘅話就速速買喇！

鹹鹹哋嘅《心跳回憶》？

下級生

かきゅうせい

1997 PRODUCED BY ELF Co.



有看過第26號《遊戲誌》的讀者都知道，早在去年年中，米奇便從日本買來了《下級生》的9801版，米奇本來等到DOS/V或JWIN版推出的時候，再為大家詳細介紹。一等等了10個月，米奇個個月都留意JWIN遊戲的推出日期，完全沒有見到有關《下級生》推出DOS/V版的消息，但最近就有朋友告訴米奇《下級生》的DOS/V推出了，問他借來一玩，原來是在一隻反蛋遊戲集中。試玩一會，發覺又果真是DOS/V版本，不過跟一般老翻遊戲一樣，同樣是全無音樂。這下真令米奇覺得奇怪，以ELF的作風，就算不重視也不會無聲無息。

雖然如此，SATURN版也經已推出了，大家當然不沒理由玩翻版吧？米奇令今次也集中以SATURN版來介紹《下級生》的一點攻略。

占卜婆婆的話所代表的好感度

占卜婆婆的話	好感度
はっきり言って最悪ぢゃの	10以下
最悪とは言わんが…かなり相性が悪いようぢゃの	11-20
うーむ…相性はあまり良くないのう	21-30
相性は…ごくごく普通ぢゃのう	31-40
相性は…悪くはないようぢゃ	41-50
相性は…少し良いぞ	51-60
相性は…なかなか良いぞ	61-70
相性は… かなり良いぞ	71-80
うーむ、こりゃ驚いだ…相性は抜群に良いぞ	81-90
こ、これは強烈ぢゃ…これほど相性がよいとは	91以上

女孩子的起始好感度

角色	好感度	角色	好感度
結城瑞穗	42	飯島美雪	25
神山美子	30	南里愛	75
新藤麗子	28	皆川奈奈	31
橘真由美	45	三月靜香	50
加納涼子	35	綠谷麻紀	35
天娜	100（固定）	美夏	35
持田真步子	35		

關於好感度的一點小知識

◆ 有些事件是要在好感度太好的情況下是不會發生的，想看齊所有事件圖畫的話就不要一味狂谷。

◆ 每次跟女孩子約會之後送她回家時都有一個「揩油」的機會，不過好感度夠的話是會令女孩子對你好感大減的。大部分女孩子在好感度達71以上就可以跟她接吻、81以上就可以抱她、胸部是91-101不等，臀部是「聖地」，幾乎全部都要超過101，美子更要超過111，比爆機更難。



SATURN版都唔差㗎！

SATURN版跟電腦版最大分別，首先便是全部畫面轉為32000色，色彩豐富了，靚女自然更靚了。另外，《下級生》SS版還為所有女角配了音。既然聲色俱備，當然好過現98版了。



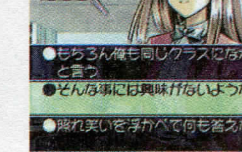
一腳踏幾船的注意事項

這個遊戲基本上還是《同級生》類型的遊戲，但就加了入了很多SLG才有的元素。首先它的隱藏好感度參數不再是個單純事件發生就會＋1的指標，而是實實在在需要計算的項目，因為在漫長的一年中，你有很多機會很自由地增減好感度，不過每種行為、每次對答所影響的好感度都不同，有時加得多，有時加得少。

對於想一次過追多個女孩子的玩者來說，要取得理想女孩的ENDING就要令好感度超過100以上。不過如果有兩個以上女孩子好感度超過100而又相同的話，又或者沒有一個女孩子好感度高過100的話，就不會看到ENDING，所以想一腳踏幾船的話要小心。

另外，追求外星少女天娜的話，是要沒有跟其他女孩子生發生關係的。

要知道女孩子的好感度的話，可以到車站後面的占卜婆婆處查問出來的。



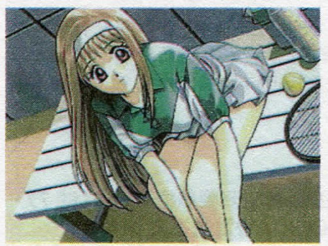


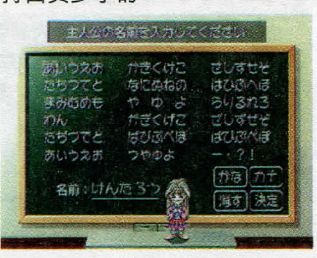


■小秘技——在選人畫名畫面按X、Y、Z掣，是可以把下面的Q版人物從皆川奈奈改為南里愛或持田真步子的。











TRUE LOVE STORY for WINDOWS 95 首映日 CD

安裝前極之需要注意的事項

在安裝這個軟件之前，首先要確認一點，就是玩者電腦中的WINDOWS是否J/ WIN 95 PLUS，如果不是的話，便請先安好了PLUS後再安裝此軟件，因為如果沒有的話，有不少的附屬應用程式是不能使用的，請留意。

製造商：ASCII
對應系統：JWIN 95專用
容量：CD-ROM
類別：ETC

J-WIN95
WIN95

飛出遊戲機的框框進軍電腦

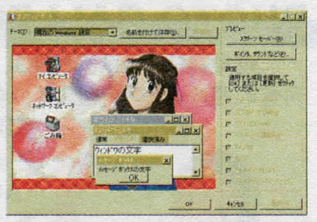


PlayStation的其中一個頗有名氣的戀愛模擬遊戲《TRUE LOVE STORY——真愛物語》，現在再次由ASCII將遊戲內的人物搬上電腦，並設計了這個《TRUE LOVE STORY for WINDOWS 95首映日CD》。

TURE LOVE STORY 電腦版？

這個《TRUE LOVE STORY for WINDOWS 95首映日CD》在安裝完成之後，是會有四項不同且極為別緻的附屬應用程式可供使用，現在就簡略地介紹一下。

壁紙（WALL PAPER）集



這集算不算是壁紙集本人就能下定論，這處只有一張以「桂木綾音」作為主題的壁紙，但它有三種不同的大小。若果在佈景主題處開啟，更可發現除了原有的壁紙外，還有此軟件的專用佈景主題配色及三個全新的ICON。



■ 網絡上的芳鄰



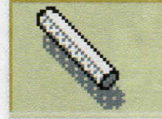
■ 我的電腦



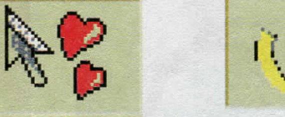
■ 資源回收筒（垃圾桶）

又有趣、又別緻的指標和浮標

另外，在指標、浮標的設定處可以看到三個新的指標，固定指標方面，是一個粉筆狀的指標；動畫指標方面，其中一個是有兩個心在跳動，初期設定為「在背景處作業中」，另一個就是《TRUE LOVE STORY》遊戲中，在一起步行放學時所出現的心跳計，初期設定為「程式進行中」。



■ 指示浮標



■ 在背景處作業中

■ 程式進行中

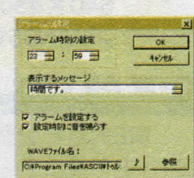
桌面時鐘

第三，這軟件內是有一個桌面時鐘可供使用，而時鐘更有五個附屬程式可使用，計有CHARACTER、形與PATTERN、OPTION、版本情報及終了。

1. CHARACTER：在此處可將《TRUE LOVE STORY》中十二位女孩的Q版公仔放進鐘面。
2. 形與PATTERN：此處可改動鐘面形狀及框的花式。鐘面有正方形、圓形及八角形三種；框的花式則有紅邊、格仔紋、木色、石頭色及《TRUE LOVE STORY》學生制服色共五種。
3. OPTION：這處除了可以決定是否在鐘面加上日期及秒針外，更可以調校響鬧時間。在鬧鐘方面，可以在響鬧時出現一段文字及由《TRUE LOVE STORY》人物說出的一段聲音。







4. 版本情報：此處可得知這時鐘的版本（VERSION）。
5. 終了：關閉時鐘。

■ 本多智子 ■ 桂木綾音 ■ 南彌生

螢幕保護裝置（SCREEN SAVER）

此軟件收錄了一個螢幕保護裝置，至於在使用時，就是一張的紙牌在畫面中旋轉，紙牌的正面是《TRUE LOVE STORY》中出場人物的照片，出場的照片全部共有十二張，每一個人物各有一張照片。另外，除了順序出場外，也可在控制台（CONTROL PANEL）中調至照片以隨機方式（RANDOM）出場。

■ 見崎



■ 冴子老師



■ 草薙忍

CD EXTRA＝有歌聽＋有嘢玩！

TEXT：PUYU神、福田

雖然CD EXTRA這名詞並非新話題，不過《遊戲誌》一直也沒有正式介紹過它，現在趁市面推出不少收錄了這種內容的日本版CD，向各位介紹究竟是甚麼葫蘆賣的藥吧。顧名思議，CD EXTRA所指的是在一隻正常音樂CD裏，除了基本的10首歌外，還有其餘關於這位歌手或樂隊的資訊，例如音樂錄影帶片段MUSIC VIDEO CLIPS、唱片全集DISCOGRAPHY、小型遊戲MINI GAMES等等，而最普遍的當然是行QUICK TIME制式的MTV啦。



發售日：1997年4月16日
價格：3059日圓（連稅）
唱片編號：TOCT9888
CD EXTRA對應系統最低要求：[WIN95] PENTIUM 75／QUICK TIME for WINDOWS 2.1／16MB RAM／顯示為640×480，32000色／4倍速CD-ROM／WIN95對應聲效卡

友坂里惠首張個人大碟——《UN》「RIE TOMOSAKA」CD EXTRA

RIE的CD EXTRA



RIE的第一張個人大碟，終於在4月中旬推出了，筆者當然是第一時間弄一張回來聽，但今次想介紹的並不是她的歌（RIE的歌當然好聽！），而是此碟的CD EXTRA部份。

在CD EXTRA中，一共有四項選擇，包括了一些友坂里惠的照片和MPEG的片段，其中最有趣的就是在CD EXTRA中進行時她會扮效果音，十分過癮！

VIEDO PREVIEW



在這裏可以預先看到友坂里惠的新VIDEO《ともさかりえの頭の良くなるビデオ》的片段，來個先睹為快。

TOMOSAKA-TV HOME PAGE



雖然不能在這一部份中直接上到RIE的HOME PAGE，但卻可以在這裏知到一些關於她的最新資料，亦有一些她的新動向。

PHOTO GALLERY

這是在RIE一系列SINGLE中未有刊登的照片，有些很漂亮，有些卻很攪笑……總之是她的FANS便會看得很滿足。





ON AIR

ON AIR的部份收錄了RIE一系列SINGLE的CM，當中有分長的版本和短的版本，就連最新的SINGLE《泣いちゃいそうよ》也包括在內。





鳴謝：香港EMI唱片公司

そうだよ／誘惑
DREAMS COME TRUE



繼好評如潮的大熱賣大碟《LOVE UNLIMITED∞》之後，DCT很久也沒有新作推出了，除這張在去年11月所推出的《是啊／誘惑》外。和前作相同，這隻SINGLE同樣有CD EXTRA的內容，其中包括很像觀看碟內兩首新歌MTV的「AUDIO MODE」、收錄了另外兩首受歡迎作品《猴子女孩豪華客船之旅》和《SWEET REVENGE》MTV的「VIDEO MODE」與及可看到DCT有話要留給聽眾的「SURPRISE MODE」。



■ VIDEO MODE



■ AUDIO MODE



■ SURPRISE MODE

發售日：1996年11月24日
價格：1000日圓（連稅）
唱片編號：ESCB1750

LA · LA · LA LOVE THANG
久保田利伸



歌曲充滿了黑人味道的KUBOTA，在去年推出了和超級名模NAOMI CAMBELL合唱、銷量僅次於MR.CHILDREN《沒名字的詩》與GLOBE《DEPARTURE》高佔全年第3位的細碟《LA · LA · LA LOVE SONG》，大受歡迎的原因當然是和它身為最高收視率電視劇《LONG VACATION》的主題曲有關。這隻大碟內的CD EXTRA除收錄了《JUST THE TWO OF US》、《FUNK IT UP》和《LA · LA · LA LOVE SONG》的MTV片段外，還有兩個迷你遊戲。

■ VIDEO CLIPS 目錄



■ 迷你遊戲——野球拳



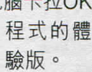
■ 迷你遊戲——PAINT MY BODY

■《LA · LA · LA LOVE SONG》

發售日：1996年12月2日
價格：2800日圓（連稅）
唱片編號：SRCL3721

avex trax（小室FAMILY？）

很多人都將AVEX TRAX旗下的歌手們誤認是小室FAMILY成員，其實正確來說只有安室奈美惠、hitomi、TRF、大賀埜埜等AVEX TRAX歌手才是屬於小室FAMILY的，因為avex trax還有像MAX、ELT、FAVOURITE BLUE和MOON CHILD等組合呢。在現時大部份avex trax的大碟／細碟都有CD EXTRA功能，內容通常都是替使用者申請參加專門提供旗下歌手情報的avex net（每月收費2000日圓，為期最少一年），而ELT最近所推出的新大碟《EVERLASTING》則有來自YAMAHA網上電腦卡拉OK程式的體驗版。



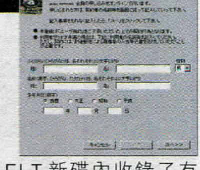












■ ELT新碟內收錄了有關avex net與網上卡拉OK等情報

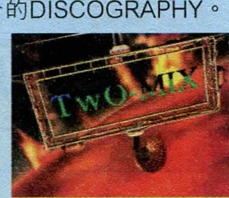
BPM"BEST FILES"
TWO-MIX

請留意，這隻CD內並沒有CD EXTRA的內容，至於介紹它的原因是這隻TWO-MIX精選大碟附碟附送一隻CD-ROM，裏面除收錄了GUNDAM WING主題曲《WHITE REFLECTION》的高質素動畫MTV外，還有6首歌曲的宣傳片段與及這組合的DISCOGRAPHY。

發售日：1997年3月13日
價格：3000日圓（連稅）
唱片編號：KICS611



■ SINGLE TV SPOTS





■ 目錄

■《WHITE REFLECTION》的精采片段





後記

當然，有CD EXTRA內容的唱片不止以上幾隻，聽聞本地組合DRY的首隻大碟亦會有這種功能，看來CD EXTRA將來可能會成為音樂CD的必要項目之一呢。

有買趁手！

《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01 填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02 寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」（郵費每本港幣 7.2 元）

PHASE 03 寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心７樓；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04 等收書啦！

METHOD B——《遊戲誌》補購站

補購站Ａ 遊戲誌尊賣店
九龍旺角亞皆老街先達廣場 G60 舖 TEL：2391-1067

補購站Ｂ 環球遊戲室
九龍深水黃金商場 38B 舖 TEL：2728-3023

補購站Ｃ 動畫精品專線自助店
香港灣仔東方 188 商場 147 號舖 TEL：2838-8394

補購站Ｄ 振邦電腦電業公司
澳門亞利Ｙ架街 6 號地下 W 舖 TEL：212187

注意：親臨補購前請先致電各補購站預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

年齡：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

聯絡電話：（日間）＿＿＿＿＿＿

（夜間）＿＿＿＿＿＿

郵寄地址：（如與上列地址不同）＿＿＿＿＿＿

身份證號碼：＿＿＿＿＿＿（　）

支票號碼：＿＿＿＿＿＿

補購期數	數量	×	單價	= 金額
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
郵費		×	$7.2	= $
合計				$

郵購地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心７樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：
- ◆本刊恕不接受海外補購
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
- ◆本刊保留拒絕補購之權利
- ◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引

（截至第四十六期）

◆代表該期有刊載介紹文章
◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，由今期開始特增設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電本刊辦事處查看欲購的期數是否尚有存貨。另，由於本刊辦事處並非門市部，並未備有足夠輔幣找贖，敬請各位在親臨補購時帶備足夠輔幣。

PLAYSTATION

遊戲 …… 期數

5、33、34、36、41期尚餘少量存貨，欲購從速 每本港幣35元正

無責任讀者擂台

對「一個討厭PS & SS的NG迷」的反擊

看到第四十五期「一個討厭PS & SS的NG迷」的文章，小弟有些意見。先此聲明，本人不是人身攻擊，只是議事論事。

NEO GEO其實即是街機SNK底板MVS，相信這個大家都知道。儘管CPU是16BIT，但平面機能卻是不差的，因為它是被專門設計出來表現2D遊戲的。正如CPS III，只有平面機能，沒有立體機能；MODEL 3 立體非常勁，但平面機能卻幾乎等於零。但說NG能「完全移植」MV GAME而PS及SS不能所以PS及SS是廢物我用ROM的，NGCD的RAM有五十幾MBH，而PS及SS只有三十幾MBH，不如RAM帶移植MVS GAME當然有困難，所以絕不能說PS及SS是廢物。正如GNG不能表現多邊形我也不能說它是廢物一樣。

其實《MARIO 64》和《NIGHTS》的畫面誰較靚是「兩睇」的。《MARIO 64》無疑畫面結實平滑（SMOOTH），但用色單調，一味用MIP-MAPPING這先天機能將畫面平滑化，玩久了會令人懨懨欲睡。《NIGHTS》雖解像較低，崩多邊形，但色彩繽紛，活潑非常。所以誰的畫面較靚純屬主觀意見。

不是畫面好便是好GAME，老兄所提的BEST GAMES全部都是N64的GAME，我便不相信一部總遊戲量低於二十隻的機GAME會是PS＋SS總數超過一千隻的GAME中最標青的。好GAME有很多條件，如遊戲性、創意等，請你的眼光不要那麼狹窄吧。也請GPM編輯們千萬不要再造像《KOF 96》般的攻略，足足半年，期期十版，「你唔怕我都怕喇」！

得罪晒，SORRY！

MBV-04-G

TEMJIN

一封令眾編輯感到無地自容的來信

編輯先生：

本人想說說自己對《GAME PLAYERS MAGAZINE》的感受。本人是貴刊的忠實讀者，由創刊至今已有45期了。除了出國外，每一期都全買下來。初看貴刊時，實在是十分高興，感到你們對GAME迷十分熱心，很有誠意。但到現在，我這種感覺已全消失了。真是十分失望。在貴刊中，我看到的多是主觀的意見，全不像過往的一貫作風。最近又常常遲出，唉！還有《FF 7》的那份攻略，我們真是等得不耐煩了，你們常常故作神秘的，我們只好買下其他攻略好了。到了現在我已在《FF 7》這遊戲玩爆機，而且放在一旁，現在你們所介紹的GAME，似乎是不夠新了，攻略如是、秘技如是，這些也是貴刊現存的缺點，希望你們有所改善。補充一點，這些意見是我從十多人處收集得來的，非本人片面之詞，還有希望你們不要只接納讚美你們信，應該親賢遠佞，察納雅言。

還有我想，回應那位在45期內NG迷的說話，他的用詞實有太主觀和偏激。冇錯，NG內的移植實在出色，但想起那時漫長LOAD GAME時間，實是不敢恭維了。（我說的是NG CD ROM），而帶方面實在是太貴了，在下實在負擔唔起。而GAME玩時絕對很多RELAX，像把一切放開，自由自在在天際飛翔。所以《MARIO》只可和《盜墓者》比較，不能和《NIGHTS》比較。ACT GAME中《格鬥三人組》（STEAL OF RAGE）和《熱血》系列都是我的首選，希望這隻GAME能在PS或SS上推出其續篇吧！

最後，希望你們能採取客觀的態度，不要只偏重介紹某一主機的GAME。最好能平均分配，做足一百分。

多謝！

續自閉仔上

《機械人大戰》迷的來信

編輯先生：

本人將買SS機，而且得知在本年7月（大約）會出一隻《機械人大戰F》，使本人大為興奮。想立即買機，以下是本人對《機械人大戰F》的期望：（即「空想」）

首先，《機械人F》除了《EVA》會出現外，希望會出現《高達MS08小隊》（雖然出了五集）及《高達》。雖然《MS08小隊》的機械人較弱（RX-79），但機師（尤其主角）的反應是不錯。

其次，本人希望《新機械人大戰》中的機械人保留在《F》上，例如「超獸機神斷空我」、「V型電磁俠」等，最好就「廢」「鐵甲萬能俠」、「宇宙飛龍」（以上兩個機體命中率十分「高」，經常用「集中」或「必中」對付敵人，而且希望「無敵鋼人」（破嵐萬丈）、「無敵超人 紳保3」再次出現在《機械人大戰》上。

說到底，始終都希望《FF 7》的LOAD碟速度快些，因為我玩《新機械人大戰》時已經覺得LOAD碟多於玩GAME。（誇張少許）

本人除了以上的「空想」外，更強烈反對在貴刊45期中「一個討厭PS AND SS的N64和NG迷」的言論，他說PS機都不可以完全移植NG GAMES，那麼，PS的《RB餓狼》是什麼？叫他看一看！此GAME雖然無RAM帶，但已經移植等不錯，有99%（又誇張了）。而且事情有利必有弊，軟件也一樣，CD-ROM，雖然價錢廉宜，但使用時就要LOAD碟，相反匣帶不需LOAD碟，但價錢較昂貴。消費者應該作一個「天秤」「量度」一下自己的喜好，究竟喜歡PS或SS，還是N64呢？就要自己來衡量，所以各位《GPM》的讀者不好因為看了45期那一篇文章改變自己的「心頭好」（雖然這不是貴價，那位讀者最也道歉，但我本人仍強烈反對「一個討厭PS AND SSN64和NG迷」的言論。本人就是因為看了此文章後，作出少許「動搖」。

祝本銷路蒸蒸日上

第08 M5小隊隊長

斯羅、亞瑪達

又一封的反擊信！

編輯先生：

你們好！本人此次來信的目的，主要是就第四十五期那位「討厭PS AND SS的N64迷」的評論作出回應。本人看完那篇之後，覺得那位仁兄根本不在批評，批評應持的是客觀態度，但他卻是以極度主觀的看法去評擊PS和SS，抬高N64的身價，簡直不知所謂，就算你認為NG和N64的主機性能有多強，那些GAME又如何的好，直接作個推介或讚美不就行了嗎？為何要說SS OR PS簡直是廢物這種含有侮辱成份的話呢？你這樣除了侮辱SS和PS這兩部主機之外，更是侮辱擁有它們的用家，我想沒有一個SS和PS的用家認為自己的主機是廢物吧！若調轉頭我說NG和N64是廢物你又會有什麼感想呢？無論你有多討厭PS和SS，也不應用「廢物」二字來攻擊它們，你有什麼權這樣說呀？你不喜歡大可不玩，沒有人逼你玩的。還有，GPM的編輯不是老是彈NG的GAME，是你看得太偏激而已，他們也有彈PS和SS的GAME，意見也很中肯，其實編輯們評分只是給讀者一點意見，不接受就不要看吧，簡單得很。而一直有看GPM的讀者也該知道這本刊物主要介紹的是PS和SS，誰都知道N64的GAME都由另一本刊物專門介紹，不過現在停刊而已。

最後，希望這位仁兄看看你自己所寫的說話，那裡好像有一段是如此寫著：「不要自己有那部機就話自己的機好，不論自己對哪部機不滿，只要係好GAME就應該讚。」仁兄，這是你自己寫的呢，懂得寫這段話卻不懂得那樣做，不是很「自相矛盾」嗎？未免太可笑了吧？

唉，仁兄，請自我檢討檢討比較好呢。

冰流上

「關於《LEYNOS 2》與及《SF III》」

各位編輯及讀者們：

小弟早些時候已投了一封談談《重裝機兵LEYNOS 2》的信，但拜讀了GAME PLAYER第43期後於其中攻略有點補充，適時《SF III》出現江湖，故此立時揮筆一書，一於再談談「LAYNOS 2」，及表達一些對《SF III》的意見。

對於《LAYNOS 2》，小弟是有些微言的；版面簡單而短，版數大少等等，不過這遊戲始終是一個合格作品，可以一玩。在遊戲中，有一些小技巧並未在攻略中提及，所以小弟想在此補充。（1）下跳的方法，並不是一般其他遊戲的↓＋JUMP，而是↓↓；（2）盾牌是可以設在R掣使用的，方法是先將盾設在A-C，X-Y中其中一個掣接著在SYSTEM中設定DASH為該鍵，那麼R掣便是盾（假設盾是在

Z掣，那麼設定Z是DASH，R便成了盾。）；（3）第三版的比賽合共有6名對手，頭三人都可算雞打，後三人簡直是強得過分，沒有「L-9000X」級數的武器根本無可能見到A-MAN啊！（不知《LAYNOS 2》可有秘技超級武器在初版MISSION時用呢？）；（4）第四版中有一些飛機會投下地雷，地雷一着地就不見了，只有行過才會爆炸，除了以身試地雷外，其實PUNCH亦可破壞地雷（當然要知道地雷大約在那裡才行）；（5）盾分開兩種，SHIELD和SCREEN，前者只可前擋，後者則是全天候式（不過要用能源），兩種盾似乎都擋不住一些強力的大LASER；（6）《LAYNOS 2》中欠缺了一些ITEM功用說明，不知GAME PLAYER可否LIST出一些特別ITEM的用法（如G-UNIT、X-UNIT等）。

PS：AOU展的介紹有一頁印錯了。（CAPCOM的GANE……）

《SF II》的出現絕對是機壇的一個轉捩點，從五花百門的世界中，留下幾乎是清一色的格鬥作品，《SF II》對遊戲界真不知是功過是過，《SF II》的影響力直到今天，沒有減退多少，其效果是SNK大部份作品是格鬥（《餓狼》、《侍魂》、《龍虎》、《KOF》……名作，不過全是同一類的GAME……）SEGA只可以出3D形式的格鬥或賽車、CAPCOM在幾年間也只能推出少數的幾隻另類遊戲（如19XX、ADKD……），真的不知何解，幾乎所有機民都沉淪於格鬥作品之中，難道其他遊戲不好玩嗎？

《SF II》是好，不過到《SF ZERO》之前，CAPCOM出了4-5集《SF II》的改版垃圾，倒是不如SNK的《餓狼傳說》般進步。《SF II》的確很好（在當時來說）不過如果《VF》在當時推出，恐怕現在的街機模式不會主要是2D格鬥，而是3D格鬥，原因是先入為主的觀念令人很多時錯誤地去認真比較事。再進一步說如果當時有《RAYSTORM》般級數的GAME出現，今日大家玩的相信是3D SHOOTING GAME了，《SF II》效應必然細得多，大家的選擇也會多得多了。

小弟的機齡也有近十年了，只是近幾年一入機舖，不是RYU打KEN，就是ANDY VS TERRY，霸王丸決戰天草四郎，唯一可以調劑的時候就是「彩京」的飛機GAME出現。如果小弟遲多幾年才入機舖恐怕小弟一定不會像現在經常入去奉獻了。

廢話小說，雖然2D格鬥令小弟有點悶，但是大家等了五六年的《SF III》一出，自然反應就是入錢。可能小弟的格鬥天份不高，到現在也只能打到第4個對手，首二戰，CPU是會「讓ROUND」的分明想吸引一些不好此道的人玩，接着的敵人才是認真少少的。

《SF III》的底板是CP III，小弟只覺人物動作更加流暢，還有ZOOM IN ZOOM OUT功能（不過沒有用，設計上共無特出的地方。SYSTEM方面和舊《SF》系列上十分相似，最大改動是一些招或只有1個LEVEL，而或一些可以多些，或又者短些（出SUPER的機會大些），但大致來說並非大改（如果《SF II》後即時《SF III》，相信就有《SF III》效應，現在推出這個程度的《SF III》，CAPCOM相信會失望收場）。少了ORIGINAL COMBO，小弟覺得《SF III》比《SF ZERO 2》還不如，真是希望CAPCOM不要留戀於《SF》中，奇蹟與神話是創造出來的，停留在昔日的光輝中恐怕只會落後他人。CAPCOM還是快些出《AD&D 3》吧！

《SF III》相信是神話的完結了。

SATURN華山

PS：《RBS》比《SF III》更爽，不過RYU的「真昇龍」亦十分豪。

對不起！我們真的是遲了……

致教主及參與《FF 7》別冊的編輯：

本人今次是在這學年內最後一次寫信了，即是在暑假前暫時「封」筆。希望貴刊會盡早刊登出來（可能我會做守舊派，因我反對貴刊改革）。

我們讀者參與這擂台，沒有搞費收，但我仍會參與，原因我們只有用這方法來伸（申）訴及提意見。有時貴刊不刊登，可能覺得我們用來呃版位。

廢話說完，我今次寫信是希望貴不要再出攻略別冊子，原因是我覺得貴刊還未有足夠能力擴張，您們只出隨刊附送的「EX」已弄至小脫期，加上因《FF 7》別冊而弄至大脫期，而且您們就算鐵定4月7日出（巧合地本人進行考試，原本想復活假打爆《FF 7》，可惜您們……嗚！），我相信已經很多人在三月打爆了，這時您們就算打一千頁粉紙（甚至羊皮）也沒有用（除非貴刊可找到賣花女艾莉芙復活的方法，所以，以後就算有最受歡迎的GAME出吃！都希望您們將攻略刊登貴刊算了，無謂攪大佢，一來您們預定出版早，可惜沒有實行自己的承諾，二來您們只是血肉之軀，晚晚BURN THE MIDNIGHT OT是會很傷身的（意思是開夜車），唉！THE WORLD IS NO PERFECT（世事無完美），雖然有大膽的嘗試是好的，但您們有否實力、體力及合作性呢？其實合作性我覺得最重要。（上次我寫了「不值」就是這樣的原因）。

其實本人跟本沒有資格批評各前輩（算是吧），因為本人只是一名學生哥，我只是對貴刊提供意見，因為我是貴刊的忠實讀者。

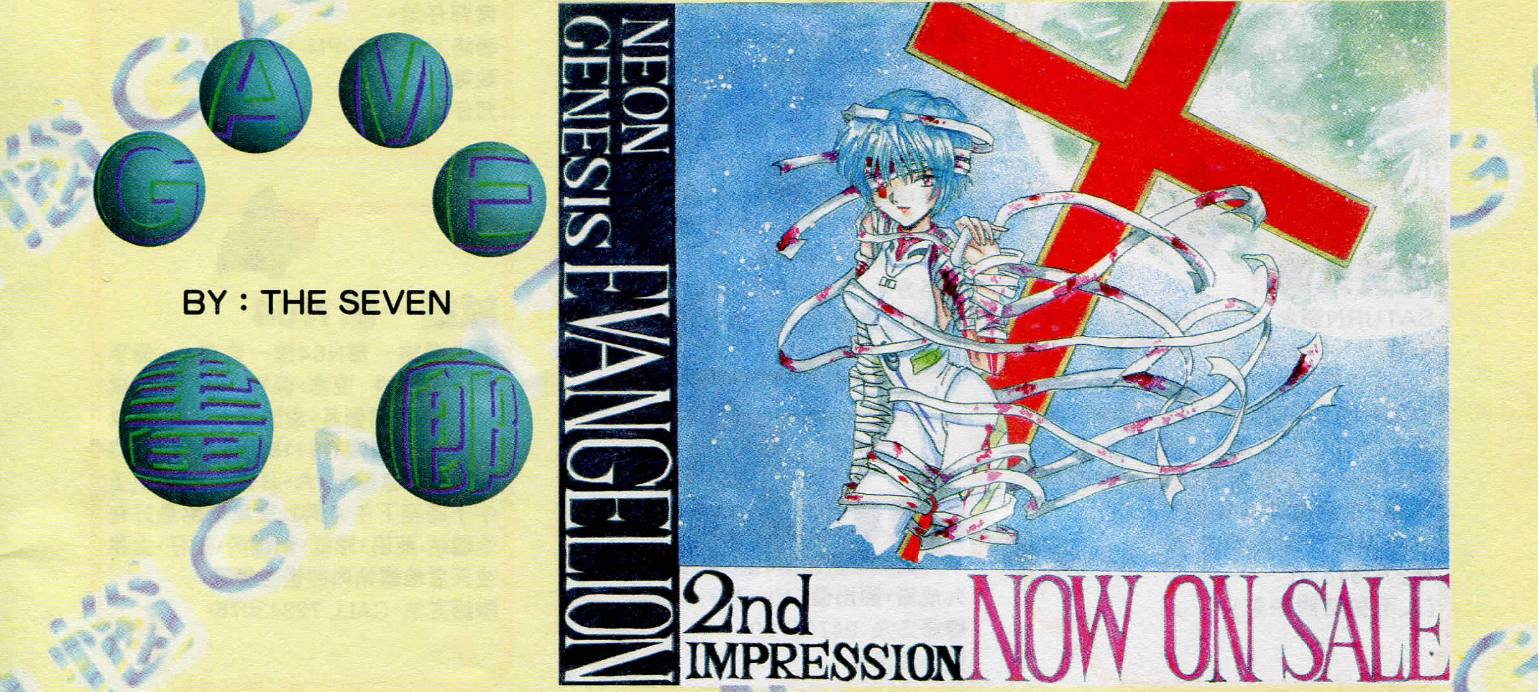
至於《FF 7》攻略，正在謂「遲出好過唔出，準時出好過遲出，早出好過準時」希望您們早過4月7日出，也望您們不會學PlayStation的生產商吧！

最後如果有編輯、讀者對以上的文章有意見，歡迎提出（無理取鬧當然……）以上文章，如有得罪，敬請見諒。

最後寫信的ARTO上

第 48 期文字稿截稿日期：4月30日
第 48 期畫稿截稿日期：5月3日
第 49 期文字稿截稿日期：5月14日
第 49 期畫稿截稿日期：5月17日

以上純屬讀者個人意見，與本刊立場無關





遊戲  市場



誠徵完整遊戲誌

遊戲誌第38,39期,必需無缺頁,每本40元。
聯絡方法:73083935(秘書台)占洽,必覆。



徵 NG CD GAMES

本人誠意徵求《KOF.96》或《侍魂4》,價錢方面絕不能超過$300(而且價高者必須略減)。
如有意者,請電23953404找吳宗澤或者吳太。
(如不在請收線)



誠徵 $30 遊戲誌

誠徵遊戲誌27、28、42期,每本價$30,留口訊或電話。
(註:其期數或要,可議價。)
聯絡方法:24352897劉毅洽
(星期一至五8:00PM-10:00PM)

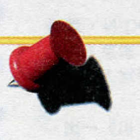


非買免問!

SATURN遊戲:《1945》$100(九成半新)。《拳皇95》、《飛龍2》、《STREET FIGHTER ZERO》、《SONIC WINGS》、《新大戰略》每隻$100(八成新)。另讓金手指$150。另徵各類原裝試玩版碟價錢電議。勿講價非買免問!
聯絡方法:PM5:00-9:00
電27031810
(人不在勿說來意)

聲明

一.來信如不按刊登規則指示將不會受理
二.本刊保留刊登信件的一切權力
三.讀者所有買賣糾紛,一概與本刊無關
四.所有未經生產商授權之產品(包括磁碟機、磁碟、影印本),本刊恕不刊登。



頂級畫質

誠讓SONY 14吋 RGB MONITOR (MODEL:KX14QM,MULTI SYSTEM)。可睇影碟,睇電視及打機,頂級畫質。九成新,連遙控,價:$2500。
聯絡方法:PAGER 71128635
CALL 9008



搬屋誠讓

因搬屋誠讓SEGA五代+MEGA DRIVE-CD(前置式),連多隻絕版經典遊戲,包括《LUNAR 一、二集》、《山T女福星》、《亂馬》、《3×3 EYES》、《羅德島戰記》、《夢見館物語》、《魔法少女》等等、以上物品九成新,有盒及MENU,主機有火牛手掣AV線,全套賣$3500,有意收藏者歡迎洽談。
聯絡方法:71163808叫841,留電及姓名,說明買機,必覆。



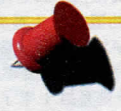
誠徵早期遊戲誌

本人誠徵遊戲誌第4至5期,如連附刊或九成新,願出價$40一本。
聯絡方法:94745750
張小姐洽。



地鐵站的交易

本人誠徵GMP 16-32期,合共17期,價$400,有意者請電25355076梁德賢洽,交易地點只限地鐵站。
聯絡方法:星期一至五(下午七時半至十時),星期六、日(全日),來電25355076梁德賢洽。



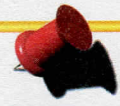
徵求完整遊戲誌

遊戲誌第28期一本,每本35元正,必須完整無缺頁,價錢可略加。
聯絡方法:90583183,任何時間,地點均可,邱先生洽。



誠讓超任遊戲帶

本人誠讓超任遊戲帶《少年街霸2》,八成半新,盒、說明書等齊全,只售$400,有意者在4:30PM-10:00PM致電邦仔洽。
聯絡方法:4:30PM-10:00PM
致電23221367
邦仔洽。



誠讓一部 N64

本人誠讓一部N64連一盒帶、一個手掣、一個火牛,連盒、保養、說明書,九成新,只買了四個月。由於本人移民,所以平價讓出,價錢約$1150至$1250,聯絡時間最好星期五、六、日或公眾假期(上午十時至下午八時),交易地點最好在地鐵站-藍田、彩虹、銅鑼灣、灣仔、金鐘或天后地鐵站內的恒生銀行。
聯絡方法:CALL 72343075。





徵原裝 BIO HAZARD

徵原裝PS遊戲:《BIO HAZARD》,必須有盒有說明盒,價$200,另讓PS手掣,有盒,價$70。
聯絡方法:26449021
輝洽6:00PM-9:00PM。



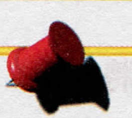
誠讓 PS 一部

本人誠讓PS一部,一個手掣(原裝)、火牛和AV線,九成新,只售$800-$900,可略減。
聯絡方法:27018637盧健威洽,若不在請留電說明買機,必覆。



誠徵《波洛古羅斯物語》

本人誠徵《波洛古羅斯物語》,價$200。
聯絡方法:請電24958614
林鉅鵬洽。



誠徵「電視咭」

誠徵GAME GEAR「電視咭」一張,八成至九成新$250,而六成至七成$180。接收清楚,而電視咭最好PAL線(而另加接駁錄影機及遊戲機電視咭的話,另行計算或加錢)。本人誠意徵求此咭,如有意出讓者請任何時間聯絡本人。
聯絡方法:91339616阿龍洽。



高價徵求遊戲誌

本人誠徵遊戲誌第3、4、18、30期,完整無缺,舊亦不拘,價錢願以原價徵求,或可略加。
聯絡方法:請電72247685
陳先生,必覆。



出讓 SS 原裝 GAME

街霸PUZZLE,三國志5($200)。《拳皇96》(不連帶)、《拳皇95》、《電腦戰機》、《街霸ZERO 2》、《DYNAMITE刑事》,各$150。《FIGHTING VIPERS》、《精靈王》、《華麗擊墜王》,各$100。《魔域戰士》、《戰斧》、《CLOCKWORK KNIGHT(下卷)》,各$70。以上遊戲絕對八九成新,有意可電:90425684山洽。
聯絡方法:90425684山洽。





出讓 100% 未開封遊戲

本人出讓拳皇95RAM和光碟遊戲,十成新未開封(因買錯)原價$200,現價$150元(包試及自行開封)。誠徵彩色投影,AV線、8吋至100吋左右,約$1500。誠徵彩MON要有AV線、$400左右(新舊而定可議價!)及S-RAM 256或512K約$200。誠徵打印機、黑白、噴墨,約$300左右(新舊皆可)。以上所有東西都要測試!THANKS。
聯絡方法:77097014林洽
(請留名、電話、買賣物品內容)。

AH! MY GODDESS

誠徵遊戲誌第四十期,$25。另急徵一隻日文原裝GAME,BANPRESTO於97年2月中發售的《AH!MY GODDESS》FOR WINDOWS 95 VERSION。如有人出讓此GAME者,請從速聯絡本人,願以高價收購(視乎新舊程度而定)。所有徵求物品新舊不拘(最好完整無缺!)。另本人有大量新舊漫畫出售,如有興趣者可致電來查詢。讓PS《NAMCO MUSEUM 2》全新價、電議。
聯絡方法:星期一至六晚上8時後致電25431781,偉文洽。



又出讓 SS 原裝 GAME

讓SS GAME:《VIRTUA COP I》連槍$150、《VIRTUA COP II》連槍$280、《SF ZERO II》$80、《高達外傳I、II》各$180、《犯行寫真》$150、《EMENY ZERO》$230、《虎膽龍威》$180、《MIGHTY HITS》200元、《日產GTR賽車》$200、《電梯大盜》$200、《NIGHTS》紀念版連手掣$330。漫畫「金田一」1-20期,$360。
聯絡方法:76362487來電必覆。

讓 SS 遊戲

《侍魂3》(連帶、連盒)-價$250,呔盤手掣MAJORIS-價$100,SONY CPJ-100投影機,連火牛、機袋,有S輸入、可投4-80吋-價$3500(以上物品可測試)。只在沙田交易,有意請電26921685如不請再電26414982小滿洽。
聯絡方法:AM 5:00-PM 5:00,26414982小滿洽。



再出讓 SS 原裝 GAME

本人出讓世嘉遊戲:《CG集-LION》、《VF I》$20。《DAYTONA》、《運動會》、《RALLY》、《HATRICK HERO》、《V GOAL 96》、《VF II》、《SF ZERO I》,各$80。《育成足球》$220,《街霸方塊II X》$150,《吞食天地》$170元,《炸彈人》$200,《電腦戰機》連TWIN STICK $350,《肥瘦大盜II、III》各$180,《VF KIDS》$150。
聯絡方法:76362487
秘書台來電必覆

來信聯絡

急讓:SS正版《卒業2》$100,《VIRTUA FIGHTER 2》$100,《SHINING HOLY ARY》$190,另CD張信哲「寬容」$80,「PRETTY WOMAN」$50,「美少女戰士R」珍藏CD一套五隻$200。必須屯門交易,來信必覆、留電話、姓名。
聯絡方法:來信寄RM2211, OI HEI HOUSE, YAU OI EST., TUEN MUN. N.T. IRIS收。

電視遊戲信箱

WATER DRAGON 在人間界的修練已完成，必須回到天界升官發財；而警察司機亦榮升幫辦，到警署繼續執行任務，因此今期開始，泛用答信集團「幕後黑手」將接手「電視遊戲信箱」，解答各位讀者疑難雜症，希望大家多多支持。

超音鼠出現在NIGHTS

WATER DRAGON：

1.《NIGHTS 冬季限定版》怎樣玩到超音鼠那一版？

2. SATURN 97 年出的GAME 是不是越來越多要用VCD CARD？

3. SS GAME《SHINING THE HOLY ARK》貴刊幾時出攻略？

4. SS 97 年有乜勁 GAME 出呢？

5. 本人想買一個 SATURN 軚盤買邊隻好？

6. 在前幾期有一位讀者提出在每一期內也做幾個榜關於 GAMES 的受歡迎程度，本人十分讚成，請貴刊考慮一下。

7. SS 機出了拳王'96，但要用擴張RAM CARD，請問大約要幾錢？

多謝抽空回答我的問題！祝 GAME PLAYERS 員工身體健康。

S.O.S 上

S. O.S：

1. 首先要完成一局（無論是勝或負也可），然後便可抽禮物，至於可用超音鼠的那一個就是眾多禮物中的其中一份，所以若要用到超音鼠的話，便要多玩幾次才可以得到這個禮物。（全部共 24 款禮物）

2. 不是。

3.《SHINING THE HOLY ARK》的攻略已刊載於第 40 及 41 期內。

4. SENTIMENTAL GRAFFITI、真説侍魂~武士道烈傳、日本職業足球聯賽 GO! GO! GOAL! 等……。

5. 如果玩者希望在玩棍波時更具真實感，便建議買市面上出售的三用軚盤；但若不介意真實感的話，便建議買原裝軚盤較好。

6. 本刊會繼續考慮這個建議。

7. 本身這張 RAM CARD 是與遊戲一起包裝，並在市面上出售的，如果玩者不介意使用「反蛋」RAM CARD 的話，那 RAM CARD的市面價格大約在 $140-$170 不等。

螢幕保護裝置會出聲？

WATER DRAGON：

你好！本人有些少問題想請答信人為我解答。

1. 當我看過 36 期的自製 SCREEN SAVER後，我便照樣做，但我錄音之後聽番，發覺全隻歌都有 DE-DE 聲（我不是用米奇所介紹的錄音程式），我應該怎樣錄才無 DE -DE 聲 OR 話我知那裏可以找/ 買到那個 SB 的 CREATIVE REMOTE 和 WAVE STUDIO 。

2. ADOBE PREMIER 這個編輯軟件在那裏可以找到/買到？

3. 請問 SS 隻 EVA 2 幾時出？

4. 香港幾時再有 GAME SHOW？

5. 請問《遊戲誌》可不可以每期刊登些少關於遊戲或動畫的網址呢？

使徒

使徒：

1. 首先由於不知道你所用的是甚麼錄音程式，所以不知怎樣才能消除那 DE-DE 聲，你可以在國際電腦網絡上的分享軟件中取得另一些錄音程式，之後再重試那一個效果較好（網址：WWW.WINDOWS95.COM）；另外 SUOND BLASTER 的 CREATIVE REMOTE 和 WAVE STUDIO 是隨 CARD 附送的，是不能抄到或直接購得的。

2. 可以在深水埗黃金商場的「天×軟件公司」購入原裝的 ADOBE PREMIER，但價格是超乎想像，在購入之前請三思而後行。

3. 已在市面上有售。

4. 據聞今年的 GAME SHOW 將會在新加坡舉行。

5. 本刊會考慮這建議。

與館林見晴DATE？

WATER DRAGON：

1. 請問 N64 的市價多少？

2. 請問《孖寶賽車 64》連手掣版大概需多少錢？

3. 請問會否出新款 N64？

4. 請問 64DD 會在何時面世？價錢如何？

5. 遊戲誌可否在 SS《BIO HAZARD》發售時，再推出 SS 版冊攻略？

6. 請問 SS 的 VCD CARD 和MOVIE CARD 有何分別？

7. 請問《撒爾達傳說 64》會以ARPG 還是 RPG 形式出現呢？

8. 請問 SS 的《心跳回憶》如何約會館林見晴（謎之女）？

多謝答信人回答本人問題，在此謹祝 GAME PLAYERS 業務蒸蒸日上！

JACKY 上

JACKY：

1. $1200~$1400 之間。

2.$600~$700 之間。

3. 暫時沒有這個消息。

4. 一切均為未定。

5. 請繼續留意本刊的有關的報道。

6. 沒有分別。

7. ARPG。

8. 館林見晴是不能約她出街的，只會在98年2月22日由好主動叫玩者去約會。(條件：兩個以上女孩到達向玩者示愛的條件、當天沒有任何約會、兩次在約會地點遇到館林「發生機會率：30%」)

風、光和海玩兵捉賊

TO WATER DRAGON：

咕你哋會唔會介紹隻《不思議國之ANGELIQUE》(光榮/ 5800日圓2月28日發售予定)，㗎？(BUT你哋上次介紹ANGELIQUE都係得2版多大把，今次會唔又得「丁香」多多呢？(哎……算啦，鬼叫隻ANGELIQUE，你哋唔鬼玩咩。呀……男仔追男仔)「答信人按：可來有男仔追男仔。」AND，唔好怪我白痴喎！我想問下隻《魔法騎士》，去到架空之都，村長比人偷咗條KEY，之後，阿風、阿光同阿海就比人捉咗，之後就要玩兵捉賊，係樓上嗰版點過㗎？(次次未入間房嗰陣，已經比人捉住咗，依家我仲未過到版←大失敗，隻碟係到"KICK"住，過唔到版，玩到我好"灰"呀，(救救我啦！話比我聽點過啦)AND，我見SATURN FAN(1月17日)嗰期裡面介紹咗一本ANGELIQUE的同人誌喎，之但係有價錢，有書號(4-87719-430-4)，又冇出版社？是否光榮出版部出呢？OH，問題，就問完啦，多謝你哋睇哂我的肉酸字，THANK YOU，AND記得寄返比我THANK。

BY CHAM

CHAM：

1. 《不思議國之ANGELIQUE》已經在44期中介紹過。

2. 《魔法騎士》兵捉賊的玩法就是在警衛看不到的時候(即不是面向風、光和海的時候)找尋通道到上層的火爐處。

3. SATURN FAN(1月17日)嗰期介紹的一本ANGELIQUE的同人誌是光榮出版部出版的。

J-WIN和WIN 95的分別

WATER DRAGON：

本人第一次來信，十分緊張，同埋本人是一個遊戲白痴，希望你能拔刀相助，本人定必感激不盡。

1. 麻雀遊戲中怎樣才可碰牌，而碰牌日文點寫？

2. 什麼是搭子牌？

3. J-WIN和WIN 95同埋IBM究竟什麼？如果是電腦的話價格如何？

4. 請問PC 9801和3DO、PCE、PCFX這幾部機大約每部幾多錢？

史上最蠢的蠢才上

史上最蠢的蠢才：

1. 當你手上有兩隻相同的牌時，而對家或其餘三家打出一隻與你手上那對牌一樣的牌時，便可以碰牌，碰牌的日文寫法是「ポン」。(例：你手上有一對紅中，而剛巧另外三人的並中一人打出紅中，於是玩者便可碰牌。)

2. 搭子牌是指手上所擁有的兩隻貴著的牌(如：三萬與四萬、七索與八索、一筒與二筒……之類)。

3. J-WIN是日文WINDOWS的簡寫；WIN 95即是WINDOWS 95的簡寫(即視窗95)；IBM是電腦一間著名電腦公司的名子，全名是INTERNATIONAL BUSSINES MACHINE，中文譯名是「國際商業機器有限公司」。

4. PC 9801大約$6000~$7000，但在香港已較難找到此機種；3DO大約$1200~$2000；PC ENGINE大約$500~$1200；PC-FX則大約$2500~$3500。

水貨和行貨之分別

WATER DRAGON：

本人第一次來信，希望能盡量解答以下問題：

1. 《ARC THE LAD II》是否出了一本紅色的書，請問在哪裡有售。

2. 除了《ARC THE LAD II》外，還有甚麼RPG GAME值得購買。(請舉五例)

3. 貴刊會不會刊出《新超級機械人大戰》的詳盡攻略。

4. PS會否出一些有ROM CARD的GAME。

5. PS的水貨和行貨除了電壓不同外，還有甚麼不同。

6. 可否在某一期詳盡刊出PlayStation分銷商的地址。

希望能盡量解答和早點回覆。

祝《遊戲誌》銷量更多。

PS迷樹熊上

PS迷樹熊：

1. 出了一本名為「《ARC THE LAD II》THE PERFECT」的書，可以到信×中心購買。

2. FINAL FANTASY VII、WILD ARMS、SPECTRAL TOWER、BASTARD！！和女神異聞錄~PERSONA。

3. 不會。

4. 不會。

5. 選項MENU由日文改為英文。

6. 讀者可留意本刊PlayStation的廣告，那處有分銷商的地址。

SS比起PS有甚麼好?

MR. WATER DRAGON：

你好，我是遊戲誌的忠實讀者，希望你能回答我以下問題，多謝！

1. SS比起PS有甚麼好？

2. 原裝的電腦GAME(日本的)，如《SCREEN FIGHTER》、《GUNDAM TACTICS》可在哪裡可以買到？(就算在日本也請寫出位於日本的那裡)

3. 原裝或翻版的J WIN 95在哪裡可買到？

4. PS會推出那些好玩的RPG、SLG和SRPG呢？

5. SS又會推出那些好玩的RPG、SLG和SRPG呢？

6. SS的擴張RAM卡有甚麼用途呢？

7. 那隻GAME令你廢寢忘餐及留下深刻的印象呢？

希望你能完全解答我的問題。

祝GAME PLAYERS永遠多受歡迎！

HIINO上

HIINO：

1. 其實很難下判斷，SS在2D畫面的處理能力較好，但3D畫面則較差；相對來說，PS在3D畫面的處理能力較好，2D畫面則較差。SS的LOAD碟速度較快；PS則較差。SS可直接播放CDG；但PS則不能。PS勝在遊戲數目較多。至於那一部機較好則要看各玩者的看法。

2. 除了可以在「遊戲誌尊賣店」買到外，也可到深水埗高登電腦中心，那處有一至兩所商店會幫客人訂購日本的原裝電腦遊戲；日本方面，可到秋葉原逛逛。

3. 深水埗高登電腦中心或灣仔298電腦中心。

4. RPG有聖刻1092操兵傳；SLG有EBEROUGE戀愛物語；SRPG有FINAL FANTASY TACTICS。

5. RPG有魔法學園LUNAR；SLG有提督之決斷III。

6. 令SS於同一時間處理更多的資料，可令畫面更加流暢及更美麗。

7. 心跳回憶、PS版《結婚》、真愛物語TRUE LOVE STORY。



無責任新 GAME 評壇



無責任編輯 ARES

爆烈 HUNTER

雖然是新故事，而且對應機種亦不同，但各方面確與之前的SS版大同小異，唯一改良便是戰鬥用回指令形式，不像之前SS版般以迷你遊戲進行。不過由於故事中每句說話也要LOAD碟，因此拖慢遊戲進度，令人有關機的衝動，不過對於「爆烈迷」來說倒是不可錯過之作。

PS／ BANPRESTO／ AVG／ 5800日圓／ 1 BLOCK

評分：

人物/ 機械：	3分	投入度：	3分
畫面：	2.5分	原創性：	2.5分
音樂/ 音效：	2.5分	難度：	2分
故事：	3分	移植度：	—
操作性：	4分	平均分：	2.9分



無責任編輯 ARES

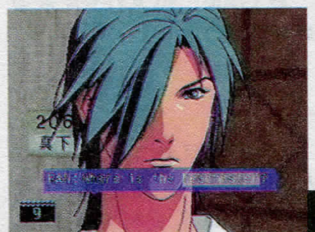
真實哥爾夫球

最初以為又是一隻以往系統、以往方式、以往技術，只是新包裝的一般哥爾夫球遊戲。誰知單是選項已多到不得了，模式選擇又多，又可四人進行，同時除一般「暫停大腦功能按鈕操作」外，更可自行設定調教，完全滿足到不同程度玩家的要求，若對哥球有興趣的話便不妨試試。

PS／ NAXAT SOFT／ SPT／ 5800日圓／ 1~4 BLOCK／ MPLY

評分：

人物/ 機械：	2.5分	投入度：	3分
畫面：	3分	原創性：	3分
音樂/ 音效：	2.5分	難度：	2.5分
故事：	—	移植度：	—
操作性：	4分	平均分：	2.9分



無責任編輯 ARES

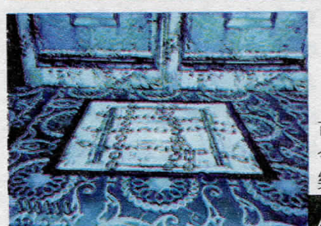
DARK HUNTER~上 異次元學園~

製作陣絕對是來頭不小，單是人物設計由上條淳士負責已是信心保證。此外遊戲的英語亦十分淺白，完全近乎教育電視的程度，同時亦因此令不懂日語的玩家也可以此作冒險遊戲的入門，老手們亦樂得不用花太大聽力去理解內容，至於有日語根基的玩家亦可反過來作日語的進修。

PS／ 光榮／ AVG／ 6800日圓／ 1 BLOCK

評分：

人物/ 機械：	3分	投入度：	3分
畫面：	3分	原創性：	4分
音樂/ 音效：	2.5分	難度：	2.5分
故事：	3分	移植度：	—
操作性：	5分	平均分：	3.3分



無責任編輯 ARES

死神凶宅

以往同類遊戲中敵人均是一槍死，但現在由於敵人不是人類而要射數槍才死，可說令難度增加。此外所有敵人均是怪物，而畫面效果及音效均能造到恰度好處，令玩者投入度大增。當然，能完全滿足玩家的破壞感亦是吸引所在，不論是用以娛樂甚至發洩暴力傾向也能絕對是首選之作。

AD／ SEGA／ STG／ 2P

評分：

人物/ 機械：	4分	投入度：	4分
畫面：	3分	原創性：	3分
音樂/ 音效：	3分	難度：	3分
故事：	2.5分	移植度：	—
操作性：	4分	平均分：	3.3分



無責任編輯 ARES

青空獵殺

本身街機可算不俗，奈何當時不滿意永遠沒法補給能源，這於街機來說是十分屈水的。而於移植至家用版後，這點卻成為令難度更高的因素，同時亦可說合理，不過就移植度方面筆者便不滿意處理速度太慢，令難度無形中降低了，但總括來說這可是一隻不妨一試的遊戲。

SS／ SEGA／ STG／ 5800日圓／ 對應 ANALOG 控制桿

評分：

人物/ 機械：	4分	投入度：	3分
畫面：	3分	原創性：	2.5分
音樂/ 音效：	3分	難度：	2.5分
故事：	—	移植度：	2分
操作性：	3分	平均分：	2.9分



無責任編輯 ARES

PLAYSTADIUM 2

棒球遊戲可說是香港極冷門的遊戲，故當初已預計到會有人大彈特彈，而理所當然地如閣下對棒球沒有認識及興趣便不用購買此GAME，當然彈也免問。但如閣下是棒球愛好者便可說是一個不錯的選擇，球員資料除實名外更十分新，系統及操作均算上乘之作，加上球隊編輯更是樂趣無窮。

PS／ BANPRESTO／ SPT5800日圓／ 4 BLOCK

評分：

人物/ 機械：	3分	投入度：	3分
畫面：	2.5分	原創性：	2.5分
音樂/ 音效：	2.5分	難度：	2.5分
故事：	—	移植度：	—
操作性：	4分	平均分：	2.9分



無責任編輯 ARES

街頭比賽 '97

兩年前曾玩過同類遊戲，論操作及系統兩者均差不多，但最令人不滿的是前者車死雞會有血，但現在卻沒有了，可說失去了一種樂趣。至於畫面上亦想不到如此行貨，僅可及格水準。至於各賽道硬性規定何種工具作賽更令可玩性大減，可說是新不如舊的代表作。

PS／ SCEI／ RAC／ 5800日圓／ 1 BLOCK

評分：

人物/ 機械：	2.5分	投入度：	3分
畫面：	2.5分	原創性：	2.5分
音樂/ 音效：	2.5分	難度：	2.5分
故事：	—	移植度：	—
操作性：	3分	平均分：	2.6分



無責任新 GAME 評壇



無責任編輯 ARES

衝越巔峰

可説是等到頸都長之作，無他，由板橋秀豐擔任人物設計已是吸引之處，至於遊戲本質上以題才已屬新鮮，加上當中畫面處理OK，速度感可説十足，唯一要彈的便是人物動作的力量感不足，令遊戲失去了部份期待中的視像刺激。另於賽道及系統上均可説不過不失，可説是誠意之作。

PS／ SYSTEM SACOM／ RAC／ 5800日圓／ 1 BLOCK

評分：

人物／機械：3分	投入度：3分
畫面：3分	原創性：3分
音樂／音效：3分	難度：2.5分
故事：—	移植度：—
操作性：4分	平均分：3.1分



無責任編輯——山寺良牙

心跳回憶選集藤崎詩織

遊戲的印象是《PRIVATE COLLECTION》的「分拆版」，內容非常充實，收錄了兩首詩織的DEBUT歌、穿過的服飾、特別EVENT及包剪揼遊戲。令本人最為興奮就是VOICE COLLECTION，共收錄大約2000段的對白。P.S：若有「如月未緒（關根明子）」、「美樹原愛（栗原美木子）」及「館林見晴（菊池志穗）」的話一定會買，「因為太正喇！」

SS／ PS／ KONAMI／ ETC／ 2800 日圓

評分：

人物／機械：4分	投入度：4分
畫面：4分	原創性：—
音樂／音效：5分	難易度：—
故事：—	移植度：—
操作性：3分	平均分：4分



無責任編輯——山寺良牙

ANGELIQUE SPECIAL 2

異色戀愛模擬遊戲的續編，在系統上與上一集並無任何的分別，而且遊戲內的動畫看上去也沒有多大的分別，好像完完全全的移植版，有換湯不換藥的感覺。音樂方面，本人也認為可以接受，特別是森林的那處。可是由於本人是男子，只能以此角度去評價；對於女子來説，可能是一隻不錯的遊戲。

PS／ 光榮／ SLG／ 7800 日圓／ 9800 日圓（特別版）

評分：

人物／機械：3分	投入度：3分
畫面：3分	原創性：—
音樂／音效：3分	難易度：3分
故事：3分	移植度：—
操作性：3分	平均分：3分



無責任編輯——山寺良牙

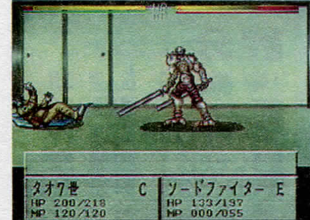
戰鬥國家—改—

今集最令本人欣賞的就是出場武器及出場的陣營由兩個增至四個，包括日本及歐洲共同體，雖然驟然看上去有大日本軍國主義的味道，但玩上去時，那看見多類型兵器的滿足感是無法形容的。另外，戰鬥畫面方面，本人最心感不滿的就是每次動畫戰鬥LOAD需時過長。長至令人覺得不合理。

PS／ SONY COMPUTER ENTERTAINMENT／ SLG／ 6800 日圓

評分：

人物／機械：3分	投入度：3分
畫面：3分	原創性：3分
音樂／音效：3分	難易度：2分
故事：3分	移植度：—
操作性：2分	平均分：2.75分



無責任編輯——山寺良牙

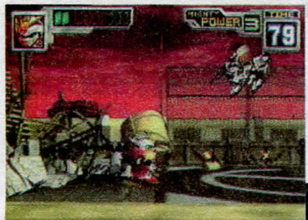
FEDA 2

遊戲感覺上有以前MEGA DRIVE「SHINING」系列的影子，由於本人未玩過上一集的關係，所以對於這遊戲的系統也頗為新鮮，特別是利用作戰的得分而評核玩者的戰略領導能力，十分有趣。戰鬥場面方面，由上集的主觀式視點改為平面式視點（聽説的），但也做得十分精彩。

PS／ YANOMAN／ SLG／ 5800 日圓

評分：

人物／機械：3分	投入度：3分
畫面：3分	原創性：3分
音樂／音效：3分	難度：2分
故事：3分	移植度：—
操作性：3分	平均分：2.88分



無責任編輯：阿三

THE GREAT BATTLE VI

今次《THE GREAT BATTLE VI》的企圖心好大，似乎想將內容趨向多元化，，主意的確不錯。可惜眼高手低，結果每樣都差一點點，可謂吃力不討好。操作比以前差，亦沒有2 PLAY模式，有點失望。兼且三位主角的樣子都好像變了形。尤以「ULTRAMAN POWERED」更慘不忍睹。不過，故事都有紋有路，又幾「熱血」，整體都算O.K.啦！

PS／ ACT／ BANPRESTO／ 5800 日圓

評分：

人物／機械：2.5分	投入度：2.8分
畫面：3分	原創性：3分
音樂／音效：3分	難度：3分
故事：3.5分	移植度：—
操作性：2.3分	平均分：2.9分



無責任編輯：J.J

機動戰士 Z 高達前編 ~ZETA 之鼓動

大約年半的SS版《機動戰士高達》，那出色的完成度相信會令不少人對這遊戲有很大期望，但結果卻是希望愈大、失望愈大，動畫部份大部份用回TV版的畫面還可原諒（雖然畫質似乎低了一點），然而操作性的惡劣就直接會令所有人對此遊戲判下極刑，因為MK-II的動作靈活性竟然會不及前作的高達！這亦間接導致難易度的過高及投入度降低，因為即使是EASY亦會令你叫苦連天。

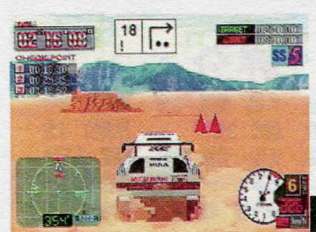
SS／ BANDAI／ ACT／ 6800 日圓

評分：

人物／機械：4分	投入度：2分
畫面：3分	原創性：2分
音樂／音效：4分	難易度：1分
故事：3.8分	移植度：—
操作性：1分	平均分：2.6分



無責任新 GAME 評壇



無責任編輯：J.J

DAKAR 97

這遊戲打破了一般賽車遊戲必須在規定的賽道範圍內作賽的常規，即使走出了賽道亦可繼續作賽，這方面即使是過往的越野車遊戲也是做不到的，不過在速度感方面這遊戲就似乎有點不足，而且畫面亦顯得有點單調（其實砂漠亦沒有甚麼畫面可精細……），此外的缺點是車身與牆壁碰撞時降速的設定不太合理，但整體而言它仍是值得一玩的作品。

PS／ VIRGIN INTERACTIVE／ RAC／ 5800 日圓

評分：

人物／機械：3分	投入度：3.5分
畫面：3分	原創性：4分
音樂／音效：3.5分	難易度：3.5分
故事：──	移植度：──
操作性：3分	平均分：3.36分



無責任外稿：小健健

大冒險 DELUXE

此遊戲的SS版在編輯部的風評可不是太高，就連筆者也不大願意去接受這是一隻次世代遊戲的事實。來到了PS版，除了基本故事EVENT外，甚麼也重新製作過，如各硬照、戰鬥背景等，故不可以說開發者們沒下過功夫。但若玩者之中曾經攻略過SS版的話，再玩PS版的可能會有些驚喜感。

PS／ SOFT OFFICE／ SRPG／ 5800 日圓

評分：

人物/機械：2.6	投入度：2.4
畫面：2.9	原創性：3.1
音樂：2.9	難易度：3.3
故事：3.1	移植度：4.0
操作性：3.3	平均分：3.06



無責任外稿：小健健

遊戲日本史 革命兒織田信長

戰棋式SLG.就玩得多，但玩這麼重教育味的還是第一次。遊戲中用了大量動畫去交代故事流程，但基於資料壓縮得太利害的關係，解像度不是太高，而且明顯地格數不夠。不過無論如何，光榮開發這類遊戲是值得一讚的（雖然有點悶）而括開這個元素，此遊戲可說是一個中規中矩的SLG。

PS／ 光榮／ SLG／ 6800 日圓

評分：

人物/機械：2.2	投入度：2.4
畫面：2.1	原創性：3.0
音樂：2.5	難易度：3.3
故事：3.8	移植度：──
操作性：2.9	平均分：2.775



無責任編輯：赤目黑龍

峠 KING THE SPIRIT 2

在《峠KING THE SPIRIT 2》之中，玩者可以選擇的車實在「太多」了，不過因為取得的方法比較複雜，所以玩者可能會感到有點的無奈，然而，賽車的感覺的確不俗，再加上賽道的設計亦花了不少心思，使玩的時候趣味增加不少。音效方面亦不錯，可是畫面始終是強差人意。

S S／ RAC／ ATLUS／ 5800 日圓

評分：

人物／機械：2分	投入度：2分
畫面：2.5分	原創性：2分
音樂／音效：2.5分	難易度：3分
故事：──	移植度：──
操作性：2.5分	平均分：2.36分



無責任編輯：赤目黑龍

雷電 DX

射擊遊戲一直以來也是黑龍的強項，不過，這隻《雷電DX》又是一隻令黑龍頗為失望，因為這遊戲原來又是「無限CONTINUE」的，不過，在遊戲之中加入了一版新的版面令遊戲的可玩性大大提高，再加上有自機和敵方BOSS的多邊形設計圖，玩者可以對這遊戲認識多一些。

PS／ STG／ SEBUI／ 5800 日圓

評分：

人物／機械：3分	投入度：3分
畫面：3分	原創性：2分
音樂／音效：2.5分	難易度：2分
故事：──	移植度：3分
操作性：2.5分	平均分：3.69分



無責任外稿：偽・神之黃昏（正常版本）

翼之勳章

基本上，這遊戲是一個革新的RPG，在戰鬥上採用了立體射擊方式，但是在控制方面則要花點時間來熟習，不過，使用一個小小的手掣便能操作那麼煩複的飛船實在是值得讚賞的。在劇情上採用了有分歧的系統，令遊戲的玩性大大提高，但是在2D畫面的質素上則有待改善。

PS／ RPG／ Sony Computer Eetertainment／ 5800 日圓

評分：

人物／機械：3.5分	投入度：3.5分
畫面：2分	原創性：4分
音樂／音效：2分	難易度：3.5分
故事：2.5分	移植度：──
操作性：3.5分	平均分：3.06分



無責任編輯：ZAC

PUZZLE BUBBLE 3

小弟閒時都會玩玩這個《PUZZLE BUBBLE》系列。感動的是，這系列在每一集中都會加入一些新元素，令人玩完再玩！而現在的家用版，更加入了另外一些好玩的模式（小弟最喜歡玩CHALLENGE MODE），令小弟覺得「似乎家用版抵過街機版嗎」……

SS／ TAITO／ PUZ／ 5800 日圓

評分：

人物／機械：4分	投入度：4分
畫面：3.5分	原創性：3.5分
音樂／音效：4分	難度：3.5分
故事：3分	移植度：5
操作性：4.5分	平均分：3.9分

無責任新GAME評壇

惡魔城X～月下之夜想曲～

無責任編輯：ZAC



淒美的貴公子！！

這是一個近期在編輯部戰隊中頗受歡迎的作品。以今集來說，遊戲性實在好得很，很久也沒有一隻較好的家用動作遊戲出現了。除了「正常」的「走來走去、跳來跳去」及「拿到ITEM，見敵人就做低佢」之外，魔法的使用及「變身」也很好玩。再加上這遊戲有所謂「　關」的東西，無疑令這遊戲的壽命更長，而且挑戰性也就更大了。而這遊戲的人物設計、氣氛及配樂就甚得小弟歡心（雖然可能會有讀友覺得有啲似早好多排嗰套叫甚麼「擒青400年」嘅映畫戲），正點！可以說，這是近來難得一見的好GAME（誇啲添啦！），小弟誠意向各位讀友推介！

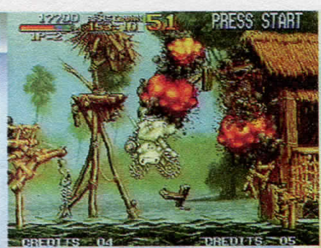
機種：PS
種類：ACT
製造商：KONAMI
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

評分：

人物/機械	4分	投入度	4分
畫面	4分	原創性	3.5分
音樂/音效	4分	難易度	3.5分
故事	3.5分	移植度	——
操作性	3.5分	平均分	3.8分

METAL SLUG

無責任編輯：福田



又多隻GAME對應RAM帶啦！

《METAL SLUG》這隻一年前在NG上推出的動作遊戲，起初給予福田的感覺並不太好，因為那時的版本速度稍為緩慢，移動時總是不甚流暢，好像主機機能不足而導致無法將畫面完全顯示那般（的確是機能不足……），而且畫面又亂，角色與背景用色相近，觀看長時間眼睛便會很快疲倦，所以通常都是偶爾玩一兩鋪而已。直到這隻SS版推出，它令我對它重新改觀，因為除了32-BIT主機將遊戲發揮得好之外，使用附加的RAM帶亦值一讚，遊戲在這兩個後天因素下不論畫面和速度都得以提升，而最特別是今次隨遊戲附送的ART GALLERY——碟內的觀賞遊戲設定圖片功能。對自己而言，這遊戲的最大意義是在下的RAM帶除了可以玩《RB》、《侍魂3》和《KOF'96》外，還可以玩《METAL SLUG》與《CYBERBOTS》，遲點還有《GROOVE ON FIGHT》及《WAKU WAKU 7》等，並非是用來放在家裏供奉的盒帶。

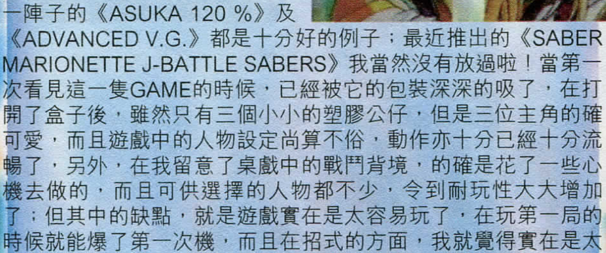
機種：SS
製造商：SNK
遊戲性質：ACT
售價：5800日圓（連RAM帶版7800日圓）
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械	3.0分	投入度	3.0分
畫面	3.0分	原創性	3.0分
音樂/音效	2.5分	難易度	3.5分
故事	——	移植度	4.5分
操作性	3.0分	平均分	3.19分

SABER MARIONETTE J-BATTLE SABERS

無責任編輯：魔城城主AMAKUSA



畫面不俗，人物有趣

一場向對格鬥遊戲有十分濃厚興趣的我，是一個就連少女格鬥也不會放過的那一種，如之前一陣子的《ASUKA 120 %》及《ADVANCED V.G.》都是十分好的例子；最近推出的《SABER MARIONETTE J-BATTLE SABERS》我當然沒有放過啦！當第一次看見這一隻GAME的時候，已經被它的包裝深深的吸了，在打開了盒子後，雖然只有三個小小的塑膠公仔，但是三位主角的確可愛，而且遊戲中的人物設定尚算不俗，動作亦十分已經十分流暢了，另外，在我留意了桌戲中的戰鬥背境，的確是花了一些心機去做的，而且可供選擇的人物都不少，令到耐玩性大大增加了；但其中的缺點，就是遊戲實在是太容易玩了，在玩第一局的時候就能爆了第一次機，而且在招式的方面，我就覺得實在是太過少了，不過無論如何，這隻遊戲亦是絕對值得一玩的。

機種：PS
製造商：EMOTION DIGITAL SOFTWARE
遊戲性質：FIG
價格：5800日圓限定版7800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械	3.5分	投入度	2.5分
畫面	3分	原創性	2.5分
音響/音效	3分	難易度	3.5分
故事性	——	移植度	——
操作性	4分	平均分	3.14分

雷電DX

無責任編輯：ZAC



我愛飛機！

一向也有玩飛機GAME，其中尤以彩京旗下系列及《雷電》系列甚得小弟歡心。《雷電》的每一集，小弟也有幫襯。其中《雷電DX》給小弟的印象是「比較多嘢玩」。沒錯，街機版《雷電DX》確是多了一個模式給大家「品嘗」的。現在移植到家用版，給小弟的感覺仍是「正正得正」。這個移植版本造得很好，令小弟感受到當年在街機玩此GAME的暢快感覺。一邊玩，一邊忍不住感動之淚：流住淚打機，人生幾何（喂，唔講到咁誇會死咩？）？唯一令小弟感到「重大挫折」的，就是那個叫甚麼「鴉奇」LEVEL的難度，令小「企咗喺度」……。不過無論如何，如果你家中有機、如果你喜歡打飛機、如果你喜歡《雷電》系列等等的話，這個《雷電DX》絕對不能錯過！！！

機種：PS
種類：STG
製造商：SEIBU KAIHATSU
售價：5800日圓
記憶：1BLOCK SYSTEM DATA ～ 6BLOCK EACH REPLAY MEMORY

評分：

人物/機械	3.5分	投入度	4分
畫面	3.5分	原創性	3.5分
音樂/音效	4分	難易度	4分
故事	3.5分	移植度	5
操作性	4分	平均分	3.9分



無責任新 GAME 評壇

無責任編輯：赤目黑龍

想不到高達Mk II真是如此不濟的！



「高達」這個名字相信無人不識，不過，這幾年來高達的商品和電影、OVA也表現得非常不濟，然而在遊戲市場之中，高達便一次又一次的創造出奇蹟，最新推出的《機動戰士Z高達 前編 ZETA之鼓動》不知能否再次成為神話？《機動戰士Z高達》這個故事相信大家也非常熟悉了，不過，在SATURN版之中，這只是「前編」而已，所以在最後才會有「一小段」的「Z高達」出場時間，這點可能會令玩者們有些失望，而且在遊戲之中，主要的機械人「高達MkII」又不是太好用，所以遊戲的感覺總是不及上一集，至於播片方面，似乎是比較「爛」了一點，還是看LD或VCD算了。

機種：SS
製造商：BANDAI
遊戲性質：STG
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械：3分	投入度：2.5分
畫面：2分	原創性：2分
音樂/音效：3分	難易度：3.5分
故事：3分	移植度：——
操作性：2分	平均分：2.625分

機動戰士Z高達 前編 ZETA之鼓動

無責任編輯：偽・福田君2號

單以PS遊戲來說已算不錯了



《ALUNDRA》是近期眾多PS遊戲當中，其中一隻較受矚目的新作，可能是因為有玉木美孝（《SHINING AND THE DARKNESS》、《SHINING FORCE》、《FEDA》等）擔任人設吧。雖然筆者並非很喜歡他作畫的風格（相比下，我還是較為喜歡金子一馬或天野喜孝的畫風），不過事實歸事實，玉木美孝的確有很多「信徒」，這最低限度證明了他是成功的，皆因失敗的畫師理應是沒有銷量和口碑的，所以若硬說玉木美孝的畫差勁怎樣也不能令人信服。說回正題，筆者在《ALUNDRA》身上找到不少去年SS推出的《THOR~精靈王紀傳》的影子，不過有很多地方是還需改善，首先是畫面的清晰度，不知為何《ALUNDRA》看上去總是模模糊糊的；接着是操控，絕對不能用好來形容（可能是PS手掣的先天不足吧），

移動或攻擊等動作都不是「一按就有」；第三是音效，若拿它來和《THOR》比較實在是大巫見小巫，完全沒有意思。總言之，玩過《THOR》的筆者會覺得《ALUNDRA》「很雞」，可是若把它單純地當作一隻PS遊戲來看待的話，又不是覺得它很差……

機種：PlayStation
製造商：SCE
遊戲性質：ARPG
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

評分：

人物/機械：3.0分	投入度：3.0分
畫面：3.0分	原創性：3.0分
音樂/音效：3.0分	難易度：3.0分
故事：3.0分	移植度：——
操作性：2.5分	平均分：2.94分

ALUNDRA

無責任編輯：J.J

故事式賽車並非新手法，但仍有吸引力



近來不知是甚麼原因，兩大機種差不多同時推出了多個賽車遊戲，而這個《狼群之傳說》則是個原創作品，除了一般賽車遊戲均有的要素外，他的特點可說是加入了一個故事模式，利用一些劇情來串連每場比賽，這並不是十分創新的手法，但亦有着一定的吸引力，至於在最基本的賽車方面，這遊戲則就只能說是較為普通，不論是畫面或是速度感方面，都沒有其他名作般出色，還好是操作感方面還可接受，10種可選擇的車都有着一如其設定般的性能（只是撞車時會發出奇怪的叫聲令人不大接受），相信只要再努力點的話，是不難製作出一個更高完成度的遊戲的。

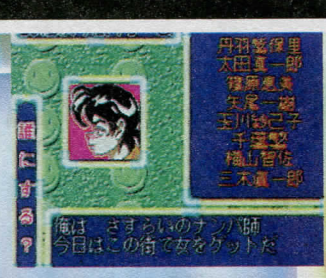
機種：PlayStation
製造商：日本物產
遊戲性質：RAC

評分：

人物/機械：2.5分	投入度：3分
畫面：2.5分	原創性：2.5分
音樂/音效：2分	難易度：3.5分
故事：2.5分	移植度：——
操作性：3分	平均分：2.69分

HASHIRIYA 狼群之傳說

無責任編輯：山寺良牙



對於喜歡聲優的本人，這無疑是一個必玩的遊戲。遊戲中除了可以看到一些著名聲優外（如：橫山智佐、千葉繁、篠原惠美、矢尾一樹），更可看到另一些新人聲優（如：大谷育江、）的真面目。至於故事方面，本人覺得題材也頗為新穎，一個原是音響監督徒弟的你，搖身一變成為正式的音響監督，並將一輯出名的動畫交由你去決定她的生死。另外，SEGA SATURN版與PlayStation版的操控方法及主要系統也有少許的分別，如SEGA SATURN版的時鐘會根據玩者玩的時間而增加；PlayStation版則可以按緊掣令人物的移動速度加快。若果要比遊戲的播片，兩機種各有千秋。遇上本人這聲優迷便會兩版本也一同購入，不知各位讀者又有何看法呢？（註：不懂日語的人仕玩起來會比較辛苦。）

機種：SS／ PS
製造商：HUMAN
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

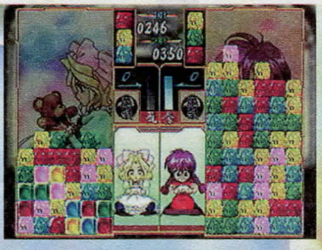
人物/機械：3分	投入度：5分
畫面：3分	原創性：5分
音樂/音效：3分	難易度：3分
故事：4分	移植度：——
操作性：3分	平均分：3.63分

STAND BY SAY YOU !

無責任新 GAME 評壇

櫻大戰 COLUMES

無責任編輯──山寺良牙



SEGA的著名PUZZLE GAME，玩法非常簡單且有趣，而今次SEGA就將《櫻大戰》的人物代入此遊戲並成為了《櫻大戰COLUMES》，內容方面，遊戲的模式增加，除了有一段的COLUMES玩法外，更有一個故事模式及灰姑娘模式，最有趣的就是為了要爭取能在舞台上成為灰姑娘，而使用COLUMES作為決鬥手段。另外，雖然舊有的COLUMES傳統背景音樂已經不再，但新出的背景音樂亦非常好聽。還有，新的ADVENTURE MODE亦非常之吸引。而此遊戲最吸引本人的地方就是那些在《櫻大戰》中出場的聲優，如：橫山智佐、富沢美智惠、高乃麗、田中真弓、西原久美子、折笠愛、冰上恭子等……，也有在對戰時出聲，令投入感大增。總而言之，《櫻大戰》不能錯過此遊戲。

機種：SS
製造商：SEGA ENTERTAINMENTS
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：10 BLOCK

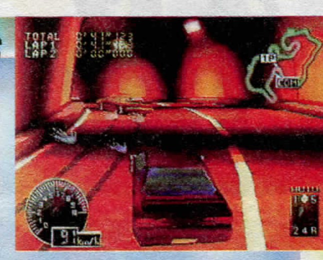
評分：

人物/機械	4分	投入度	5分
畫面	4分	原創性	5分
音樂/音效	5分	難易度	3分
故事	3分	移植度	——
操作性	3分	平均分	3.63分

峠 KING THE SPIRIT 2

無責任編輯 ARES

一隻僅可合格的遊戲



前年「山卡啦賽車」推出時是由ARES操刀，可惜今次《2》並不是由筆者承繼，故於戰友完成稿件後便第一時間測試，誰知盡興而去，掃興而返……想不到兩年後的續篇不論於畫面及操作方面亦有同一樣的同題出現，有些問題當時可原諒，但兩年後的今日便不可饒恕。畫面無咁窒，山一樣爆，操控就真係改進咗，係咁依於賽事上加多數個設定根本有違「進步」這原則。不過要讚的便是明顯參考了《首都高》的系統，玩者可自行配置選用賽車的部件，此舉確令遊戲的靈活性及變數增加，爭取回不少分數，成為一隻僅可合格的遊戲。

機種：SS
製造商：ATLUS
遊戲性質：RAC
容量：CD-ROM
價格：5800日圓

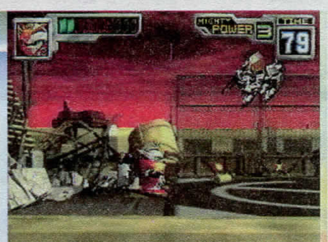
評分：

人物/機械	2.5分	投入度	2.5分
畫面	2.5分	原創性	2.5分
音樂/音效	2.5分	難易度	3分
故事	——	移植度	——
操作性	2.5分	平均分	2.6分

THE GREAT BATTLE VI

無責任編輯 ARES

不能雙打令人有點失望



由於以往筆者也有跟開《THE GREAT BATTLE》系列，故《VI》的進出可十分期待。從畫面效果及操作來說，《VI》的確比以前進步了。不過最令人不滿的便是不能雙打，無形中令以往講求合作性的賣點消失，令擁躉們失望。此外遊戲除動作外更於某些版數要以射擊或格鬥進行，雖然以難度來說根本只屬小兒級，但亦不失令遊戲更多元化及有趣的效果，這點可是值得稱讚的。至於在人物方面，筆者便略嫌WING笨重了些，而POWER的外型亦有些怪，唯一及格的只有RX，而這亦是令擁躉們汗顏的一點，以一隻「買名」的遊戲來說可說是致命點之一，希望下一作能有所改變吧。

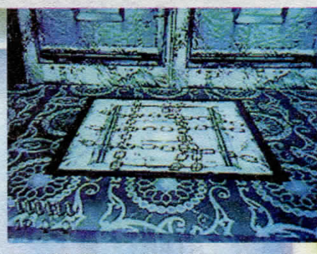
機種：PS
製造商：BANPRESTO
遊戲性質：ACT
容量：CD-ROM
價格：5800日圓

評分：

人物/機械	3分	投入度	3分
畫面	2.5分	原創性	2.5分
音樂/音效	2.5分	難易度	3分
故事	——	移植度	——
操作性	3分	平均分	3.1分

死神凶宅

無責任編輯：阿三



自問玩槍GAME為經驗未算很多，幾年而已。不過由《OPERATION WOLF》到今次玩的《THE HOUSE OF THE DEAD 死神凶宅》都出現了同一個疑問：敵人的屍體為何會自動消失？他們都只是喪屍，又不是什麼生化外星人，為何會「蒸發」？不過今次有一件事，就是敵人不會一槍死，以往的遊戲，敵人就算只被射中手都會倒地不起。但現在由於敵人不是人類（未死前還是人），而要射數槍才死，可說令「恐佈感」增加。試想想一個爛身爛勢仲「爛頭」的人形怪物走來擁抱你，OH NO！簡直係噁心！（ARES，不要過來……）但，不論是用以娛樂、練靶、抑或發洩、甚至暴力傾向人仕也絕對有一定滿足感，仲會好開心。

機種：AD
製造商：SEGA

評分：

人物/機械	3.8分	投入度	4分
畫面	3.8分	原創性	3.5分
音樂/音效	3.8分	難度	3.8分
故事	3.25分	移植度	——
操作性	3.5分	平均分	3.68分

秘技工場

1級猛料 使用「解除血之封印的HOKUDO」

遊戲：STREET FIGHTER EX PLUS
機種：街機

她是誰？「解除血之封印的HOKUDO」又是甚麼意思？明顯地，她的樣子與「HOKUDO」是有一點分別的。留意一下，會發現額頭多了一條紅色的疤痕。而招式方面……請看「街頭GAME霸王」。使用方法如下：選人畫面時將游標移去「豪鬼」處按3次START掣，然後又將游標移去「KAIRI」處按2次START掣，最後再將游標移回「HOKUDO」處按中P或中K，就會OK。



■先將游標移去「豪鬼」處按3次START掣……



■又將游標移去「KAIRI」處按2次START掣……



■最後再將游標移回「HOKUDO」處按中P或中K……



■「解除血之封印的HOKUDO」正式出場！

1級猛料 使用「殺意隆」

遊戲：STREET FIGHTER EX PLUS
機種：街機

使用「殺意隆」方法如下:

(PLAYER 1)

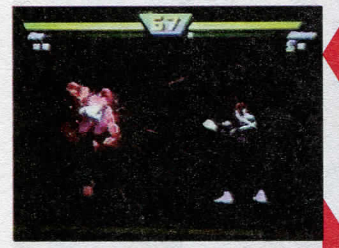
1. 在選人畫面輸入「←→」或「→←」，
2. 按1次「START」掣，
3. 最後同時按「輕P、中K、重P」。

(PLAYER 2)

1. 在選人畫面輸入「←」，
2. 、3. 同上。



■「殺意隆」出場。



■來，瞬獄殺！



■真的「一招了」……

技表：

特殊技

阿修羅閃空
→↓↘＋（輕P＋中P＋重P）
→↓↘＋（輕K＋中K＋重K）
←↓↙＋（輕P＋中P＋重P）
←↓↙＋（輕K＋中K＋重K）

投技

背負投
（近敵時）←／→＋中或重P
巴投
（近敵時）←／→＋中或重K

GUARD BREAK

鎖骨割
同時按下相同力度的P及K掣

必殺技

波動拳
↓↘→＋P掣
昇龍拳
→↓↘＋P掣
龍卷旋風腳
↓↙←＋K掣（可連續輸入4次）

超必殺技

真空波動拳
↓↘→↓↘→＋P掣
滅殺豪昇龍
↓↘→↓↘＋K掣
真空龍卷旋風腳
↓↙←↓↙←＋K掣
空中真空龍卷旋風腳
（空中）↓↙←↓↙←＋K掣
瞬獄殺
輕P、輕P、→＋輕K、重P
（LEVEL 3才可使用）

2級勁料 花組「人像」寶石

遊戲：花組對戰 COLUMNS
機種：SATURN

首先要有《櫻大戰》任何一位角色的「爆機」SAVE，然後進入《花組對戰COLUMNS》。選擇OPTION後，就會發現「寶石之種類」一欄中，有該位角色的「人像」寶石，可隨時在遊戲中選用。

■準備好《櫻大戰》SAVE進入遊戲。



■選擇 OPTION。

■看看，有艾蓮絲的「人像」寶石。



■好多樣啊！

3級好料 出招表

提供者：林惠國

遊戲：神凰拳
機種：SATURN

對戰時，按下暫停後，再按A掣，會有玩者所選擇角色之出招表。

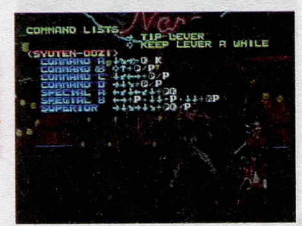


■與敵人對戰時……



■按下暫停……





■完全出招表一個。

2級勁料 SECRET OPTION

遊戲：FANTASY ZONE
機種：SATURN

在《FANTASY ZONE》裡面，其中OPTION中，其實是隱藏著一個秘密OPTION，而要開啟OPTION內追加項目，必須符合每個項目的個別條件，隱藏部份按「L」就會出現。詳細條件如下：

隱藏項目	出現條件
MUSIC TITLE	在SOUND TEST中，連續選擇「STAGE 2」背景音樂三次。
BOTTOM LINE	將游標由最頂一行移到最底一行，上下移動10次。
AUTO RAPID	在遊戲中購買除LASER以外的武器，緊按「射擊」掣來使用。
CONTINUE	在相同的關數連續GAME OVER三次。
INFLATION	將游標指向不足夠金錢購買的ITEM，連按3次。
SHOT POWER	在同一STAGE連續於SHOP購買同樣武器3次。

3級好料 ARCADE MODE

遊戲：FANTASY ZONE
機種：SATURN

還有一個秘技，就是將《FANTASY ZONE》變回「街機版」。方法容易，只需在出現「SEGA AGES」畫面，用PLAYER 2手掣緊按「A」及「C」不放，再按「START」即會聽到音效聲。之後OPENING會出現「INSERT COIN」，按PLAYER 1手掣「L」就可加CREDIT了。



■在出現「SEGA AGES」畫面時……





■ OPENING會出現「INSERT COIN」



■按PLAYER 1手掣「L」就可加CREDIT了。

3級好料　時鐘顯示

遊戲：ROOMMATE～井上涼子～
機種：SATURN

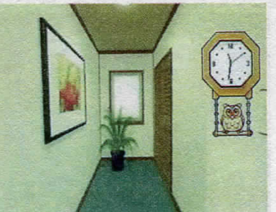
在《ROOMMATE～井上涼子～》，其中一項特點是「實時進行」。以下的秘技就可讓「時鐘」在遊戲中出現。方法如下：在室內移動畫面時，同時緊按「L」及「X」掣不放，再按「START」掣，便會有時鐘出現了。



■ 先進入遊戲。


■ 在室內移動畫面時……

同時緊按「L」及「X」掣不放，再按「START」掣。


■ 時鐘出現了。

3級好料　是不是意大利文？

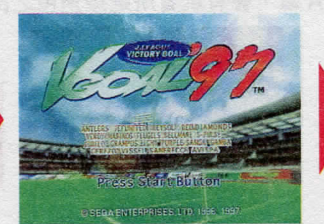
遊戲：V-GOAL 97
機種：SATURN

在出現「SEGA SPORTS」字樣時，同時緊按「L」及「R」進入標題畫面，佈幕員的聲音不同了，連語言都改變了。



■出現「SEGA SPORTS」字樣時……

同時緊按「L」及「R」



■ 佈幕員的聲音不同了，不是英文、又不是日文……


■ 咦！他是意大利人嘛，會不會……

1級猛料　無限「騙取」金錢

提供者：劉文輝

遊戲：大航海時代II
機種：SATURN

首先裝備好武器、防具，然後到武器店去出售，便只會解除了裝備，但金錢卻增加了。然後又再裝備好，重覆以上方法，很快便會得到大量金錢。


■ 首先裝備好武器、防具……


■ 拿到武器店去出售。



■ 雖然裝備好的武器是不能賣的……


■ 但金錢卻又增加了。

2級勁料　無用變有用！

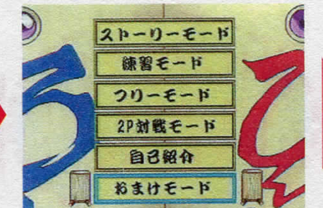
遊戲：天地無用，連鎖必要
機種：SATURN

在標題畫面，緊按PLAYER 2的「L」及「R」，同時按PLAYER 1的「START」，贈品模式就會出現。另外在遊戲中亦可選取隱藏角色，都算有用。



■在標題畫面





■贈品模式就會出現。


■更可以選取隱藏角色。

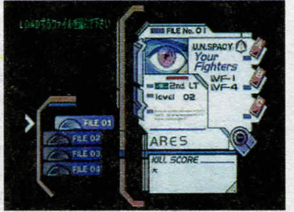
1級猛料 DEBUG MODE

遊戲：MACROSS DIGITAL MISSION VF-X
機種：PLAYSTATION

在遊戲中任何一個位置 SAVE，然後回到標題畫面，選擇 CONTINUE。之後按著「SELECT」不放，同時緊按「O」(不要放手) 決定要 LOAD 的 FILE，如此情況維持 10 秒。待畫面全黑，放開「O」，繼續按著「SELECT」不放，順序按「O」、「×」、「□」、「△」、「O」、「×」、「□」、「△」。如輸入正確就可進入 DEBUG MODE。



■ 先 SAVE，然後回到標題畫面，選擇 CONTINUE。



■ 之後按著「SELECT」不放，同時緊按「O」(不要放手)決定要LOAD的FILE，如此情況維持10秒。

待畫面全黑，放開「O」，繼續按著「SELECT」不放，順序按「O」、「×」、「□」、「△」、「O」、「×」、「□」、「△」。

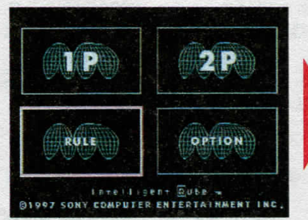
■ 進入 DEBUG MODE。

2級勁料 DEMO PLAY



遊戲：I.Q. INTELLIGENT QUBE
機種：PLAYSTATION

先選擇進入「RULE」，然後將游標推往任何一項目（EXIT 除外），緊按「R1」＋「L1」，再按「O」決定，就可進入 DEMO 的版數去玩了。如選擇 DEMO 3，亦即是選擇 FINAL STAGE，成功過版的話，就有結束畫面看了。



■ 選擇進入「RULE」。

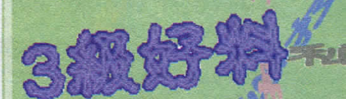


■ 任選一項，EXIT 除外。



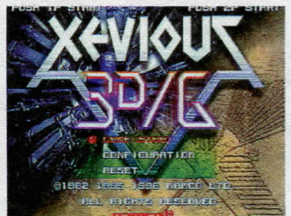
■ FINAL STAGE！

3級好料 黑鳥！



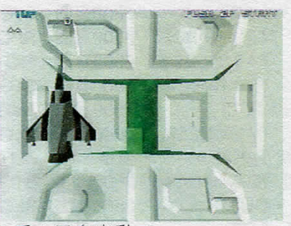
遊戲：3D 鐵板陣
機種：PLAYSTATION

選擇「黑鳥」的方法非常簡單，只須在標題畫面，緊按「L1」、「L2」、「R1」、「R2」、「SELECT」不放，再按「START」，黑鳥就會跟你一起出戰了。



■ 在標題畫面……





■ 看！黑鳥出動了。



■ 不過，攻擊力好像沒有兩樣。

4級醉料 隱藏設計者話

遊戲：達喀爾 '97
機種：PLAYSTATION

在《達喀爾 '97》遊戲 CD 裏有個叫 HTML 的文件夾，裏面有個叫 DAKAR.HTM 的 HOME PAGE 檔案，執行它的話便會看到一版只有公司 LOGO 的網頁。這個網頁中其實是隱藏了遊戲設計者的話的，只要用滑鼠 HIGH LIGHT 空白的地方便可以。當然，你的 INTERNET BROWER 一定要能看到日文啦。



SORRY！

上期遺漏了《CYBERBOTS》」超必殺技的提供者，現刊登如下～
提供者：張浩林

尋人！

為「大航海時代」的提供秘技的讀者「劉文輝」，請聯絡我們！



新GAME時間表

PLAY STATION

4月發售遊戲

25日	IWATOBI PENGUIN ROCKY X HOPPER	跳崖企鵝ROCKY X HOPPER	INNBORORE	4800日圓	ETC
	秘·宝·王~もうお前とは口きかん!~	秘寶王	VARIA	5800日圓	AVG
	ザ　クロウ	烏鴉	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	キャロムショット　ザ·3Dビリヤード	CAROM SHOT	ARGENT	5800日圓	SPT
	エルフィンパラダイス	ELFIN PARADISE	ASK講談社	6800日圓	SLG
	ダカール`97	達喀爾'97	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	RAC
	水木しげるの妖怪戦鬼	水木戊之妖怪武鬥傳	KSS	5800日圓	ETC
	首都高バトルR	首都高BATTLE R	元氣	5800日圓	RAC
	ランニング·ハイ	RUNNING HIGH	REX ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	5800日圓	AVG
	TOBAL 2	TOBAL 2	SQUARE	5800日圓	FIG
	ガメラ　2000	加米拉2000	大映	5800日圓	STG
	FIGHTERS`IMPACT	FIGHTERS'IMPACT	TAITO	5800日圓	FIG
	聖痕のジョカ	聖痕的祖卡	TAKARA	5800日圓	RPG
	TILK~青い海から来た少女	TILK~從藍海來的少女	TGL	5800日圓	AVG
	PAL~神犬伝説	PAL-神犬傳説-	東北新社	6800日圓	RPG
	Parlor!PRO/パチコン実機シミューレーションゲーム	波子機實機SIMULATION GAME	日本TELENET	5200日圓	SLG

5月發售遊戲

2日	ジ　アンソルブド	THE UNSOLVED	VIRGIN INTERACTIVE	7800日圓	ADV
	ザ·心理ゲーム2	THE心理遊戲2	VISIT	價格未定	ETC
	フェイド·トゥ·ブラック	FADE TO DARK	EA VICTOR	5800日圓	ACT
	フォーミュラサーカス	FORMULA CIRCUITS	日本物產	5800日圓	RAC
	RIOT STARS	RIOT STARS	HECT	6800日圓	SLG
9日	ネオリュード	NEORUDE	TECNO SOFT	6800日圓	RPG
	あすか120%エクセレント	ASUKA 120% EXCELLENT	FAIMLY SOFT	5800日圓	FIG
	ナノテック　ウォリアー	蘭洛狄戰士	VIRGIN INTERACTIVE	6500日圓	STG
	あかずの間	不空房	VISIT	5800日圓	AVG
16日	シムタウン	SIM TOWN	IMAGINEER	5800日圓	SLG
	エーベルージュ	EBEROUGE戀愛物語	TAKARA	價格未定	SLG
23日	BLAM!マシーンヘッド	BLAM!MACHINE HEAD	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	マリーアトリエ~ザールブルグの錬金術士~	瑪莉亞工作室	GUST	5800日圓	SLG
	がんばれ森川君2号	加油！森川君2號	SCE	4800日圓	ETC
	ディフィート·ライトニング	DEFEAT LIGHTNING	D CREWS	5800日圓	RAC
	INDY 500	INDY 500	TOMY	5800日圓	RAC
	ネクストキング恋の千年王国	NEXT KING戀之千年王國	BANDAI	6800日圓	SLG
	ネクストキング恋の千年王国	NEXT KING戀之千年王國 初回限定版	BANDAI	7800日圓	SLG
	RUNABOUT	RUNABOUT	YANOMAN GAMES	5800日圓	ACT
30日	信長秘録~下天の夢~	信長秘錄~下天之夢~	ATHENA	5800日圓	SLG
	ダークハンター~下 妖魔の森	DARK HUNTER ~下~妖魔之森~	光榮	6800日圓	ETC
	秦始皇帝THE FIRST EMPEROR	秦始皇~THE FIRST EMPEROR	香格里拉	6600日圓	SLG
	NHL Power Rink`97	NHL Power Rink'97	SECI	5800日圓	SPT
	エースコンバット2(仮称)	ACE COMBAT 2	NAMCO	價格未定	STG
31日	グリッツ~ザ ピラミッドアドベンチャー	金字塔冒險	三洋電機株式會社	5800日圓	AVG
上旬	ステークスウィナー2	STAKES WINNER 2	SAURUS	5800日圓	SPT
	GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	BANDAI	7800日圓	SLG
中旬	地獄先生ぬ~べ~(仮称)	地獄先生	BANDAI	5800日圓	SLG
下旬	日本プロ麻雀連盟公認道場破り	日本業麻雀聯盟公認 道場破	NAXAT	5800日圓	TAB
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO 4 CHAMP DOOZY-J	MEDIA RING	價格未定	RAC
5月	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800日圓	SLG
	インパクト レージング	IMPACT RACING	COCONUT JAPAN	6800日圓	RAC
	コントラ~レガシーオブウォー~	魂斗羅	KONAMI	5800日圓	STG
	日本プロゴルフ協会監修ダブルイーグル	日本職業哥爾夫球協會監修DOUBLE EGALE	SUNSOFT	6800日圓	SPT
	RAMA(仮称)	宇宙的會合地RAMA(暫名)	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	シュレディンガーの猫	祖尼迪卡之貓	TAKARA	5800日圓	ETC
	メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
	ケイン·ザ·バンパイア最後の選択	KEIN THE VAMPIRE最後之選擇	BMG JAPAN	價格未定	RPG
	スパイダー	蜘蛛王冒險記	BMG JAPAN	5800日圓	ACT
	ファイロ&クロード(仮称)	菲亞羅與古羅頓	BMG VICTOR	4800日圓	ACT
	DEKA 4~TOUGH THE TRUCK	DEKA 4驅~TOUGH THE TRUCK	HUMAN	5800日圓	RAC

6月發售遊戲

5日	ワールドサッカーウイニングイレブン'97	世界盃WINNING ELEVEN'97	KONAMI	5800日圓	SOC
6日	バウンティソードファースト	BOUNTY SWORD FIRST	PIONEER LDC	5800日圓	RPG
	大海信長伝GE·TEN II	大海信長傳GE・TEN II	I'MAX	6800日圓	SLG
	QUANTUM GATE~悪夢の序章	QUANTUMGATE~惡夢的序章	GAGA COMM.	5800日圓	AVG
12日	ポイッターズポイント	普爾達POINT	KONAMI	5800日圓	SPT
13日	ファイナルファンタジータクティクス	FINAL FANTASY TACTICS	SQUARE	價格未定	SPRG
	アライド　ジェネラル	ALLIED GENERAL	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
19日	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	心跳回憶對戰砌圖蛋	KONAMI	5800日圓	PUZ
20日	BABY UNIVERSE	小小宇宙	SCE	4800日圓	ETC
27日	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真説侍魂~武士道烈傳	SNK	6800日圓	RPG
	ZERO DIVIDE 2	零式裝甲2	ZOOM	5800日圓	FIG
	スーパーブラックバスX	SUPER BLACK BASS X	STAR FISH	5800日圓	SPT
	タイムクライシス	TIME CRISIS(連槍)	NAMCO	價格未定	ETC
	初恋ばれんたいん	初戀情人節	FAMILY SOFT	5800日圓	AVG
	ProofClub	ProofClub	YUTADA	5800日圓	SPT
下旬	ファーランドストーリー四つの封印	古大陸物語~四個封印	TGL	6800日圓	SLG
6月	ザ　マスターズファイター	THE MASTERS FIGHTER	CINEMA SUPPLY	5800日圓	FIG
	ロボ·ピット2	ROBO PIT 2	ALTRON	5800日圓	FIG
	G·O·D~目覚めよと呼ぶ声が聴こえ~	G•O•D~聽到醒覺與呼喚聲~	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	FIFAサッカー97	足協足球97	EA VICTOR	5800日圓	SOC
	QUIZなないろ虹色町の奇蹟	虹色町之奇跡	CAPCOM	5800日圓	ETC
	週刊プロレス監修プロレス戦国伝	摔角週刊監修 摔角戰國傳	KSS	5800日圓	SPT
	ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	TOTAL NBA'97	TOTAL NBA'97	SCE	4800日圓	SPT
	パズルアリーナ闘神伝	PUZZLE ARENA鬥神傳	TAKARA	5800日圓	PUZ
	メタルエンジェル3	鋼鐵天使3	PACK IN SOFT	6500日圓	SLG
	GUNDAM THE BATTLE MASTER	GUNDAM THE BATTLE MASTER	BANDAI	6800日圓	SLG
	超光速GRAND DOLL	超光速GRAND DOLL	BANDAI VISUAL	5800日圓	ACT
	超光速GRAND DOLL	超光速GRAND DOLL(初回限定版)	BANDAI VISUAL	7800日圓	ACT
	西暦1999~ファラオの復活~	西曆1999年~法魯王之復活~	BMG VICTOR	5800日圓	RPG
	BODY HAZARD	BODY HAZARD	HUMAN	5800日圓	ACT
	フォーメーションサッカー97	FORMATION足球97	HUMAN	5800日圓	SOC
	トレジャーギア	TREASURE GEAR	未來SOFT	5800日圓	RPG
	新戦記ヴァンゲイル	新戰記VANGATE	YUMEDIA	5800日圓	FIG

7月發售遊戲

3日	沙羅蔓蛇デラックスパック　プラス	沙羅曼蛇 豪華版 PLUS	KONAMI	5800日圓	STG
4日	サウンドノベルツクール2	音樂小説創作室	ASCII	價格未定	ETC
	エンジェル·ブレード	ANGEL BLADE	ONDEMANTO	5800日圓	SLG
	MAD STALKER-FULL METAL FORCE	MAD STALKER-FULL METAL FORCE	FAMILY SOFT	5800日圓	STG
10日	ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.1虹色の青春	心跳回憶劇場系列VOL.1虹色的青春	KONAMI	價格未定	AVG
14日	ザ·キング·オブ·ファイターズ'96	拳皇96	SNK	價格未定	FIG
18日	雷弩機兵ガイブレイブ	雷弩機兵GUYBRAVE	AXELA	5800日圓	STG
	RECIPROHEAT 5000	RECIPROHEAT 5000	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	マスター　オブ　モンスターズ	怪獸之王	東芝EMI	5700日圓	SLG
25日	激突 四駆バトル	激突!四驅大戰(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC

25日	こみゅにてぃぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800日圓	SLG
中旬	トリパズ△	TRIPAZ△	SANTOS	價格未定	ETC
下旬	Carnage Heart EZ	Carnage Heart EZ	ARTDINK	5700日圓	ETC
	聖刻1092 操兵伝	聖刻1092 操兵傳	YUTAKA	5800日圓	RPG
	聖刻1092 操兵伝 限定版(純銀製仮面付き)	聖刻1092 操兵傳 限定版	YUTAKA	9800日圓	RPG
7月	重装機兵ヴァルケン２	重裝機兵2	MASIYA	5800日圓	STG
	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	6800日圓	AVG
	宇宙機動 VANARK	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
	熱砂の惑星	熱砂之惑星	伊藤忠商事	6800日圓	SLG
	プリルラ	PRIRURA	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	ワンダー３	WONDER 3	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ETC
	HARD BLOW	HARD BLOW	BMG VICTOR	5800日圓	STG
	BASE BALL NAVIGATER	BASE BALL NAVIGATER	ANGEL	5800日圓	SPT
	バーチャル飛龍の拳	VIRTUAL飛龍之拳	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	西陣パチンコ天国Vol.2	西陣彈珠機天國 Vol.2	KSS	5800日圓	TAB
	The Bombing Islands	炸彈島	KAMCO	價格未定	PUZ
	チージィ	TEAS	JALECO	價格未定	STG
	サガ　フロンテイア	SAGA FRONTIER	SQUARE	價格未定	RPG
	Quest for Fame	QUEST FOR FAME	SCE	價格未定	ETC
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚~十勇士陰謀~	浪客劍心 明治劍客浪漫譚~十勇士陰謀~	SCE	價格未定	RPG
	NHL オープンアイス (仮称)	NHL OPEN ICE	SOFTBANK	3800日圓	SPT
	タイガージャーク	TIGER SHARK	SOFTBANK	3800日圓	STG
	トラ! トラ! トラ!	虎!虎!虎!	NEXUS INTERACT	6800日圓	SLG
	CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TONKINHOUSE	5800日圓	AVG
	MOBIL SUIT GUNDAM PERECT ONE YEAR WAR	MOBIL SUIT GUNDAM PERECT ONE YEAR WAR	BANDAI	6800日圓	SLG
	くるみミラクル	久留美奇蹟	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	パンツァーバンディット (仮称)	PANZER PANDIST	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	ARMORED CORE	ARMORED CORE	FROM SOFTWARE	5800日圓	STG
	EOSイオス	EOS	MICRONET	5800日圓	不詳
	怪物パラ☆ダイス	怪物天堂	MAKE SOFTWARE	5800日圓	SPT
	ラングリッサー１　２	夢幻模擬戰 I.II特別裝	MASIYA	6800日圓	SLG
	ラングリッサー１　２	夢幻模擬戰 I.II標準裝	MASIYA	5800日圓	SLG
	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	FIG
	Wizard`s Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	タクティクスオウガ	TACTICS ORGA	ARTDINK	5800日圓	SRPG
	スターボーダーズ	STAR BOARDERS	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	ダービースタリオン	打吡大賽馬	ASCII	6800日圓	SLG
	南方珀堂登場	南方珀堂登場	ATLUS	價格未定	AVG
	ASH TO ASH (仮称)	ASH TO ASH (暫名)	E3 STUFF	價格未定	FIG
	バーチャルバスフィッシング (仮称)	VR鱸魚垂釣 (暫名)	E3 STUFF	價格未定	SPT
	ブリガンダイン―幻想大陸戦記― (仮称)	幻想大陸戰記 (暫名)	E3 STUFF	價格未定	RPG
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	イメージファイト/Xマルチプライ	IMAGE FIGHT/X MULTIPLY	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	ブレスオブファイアIII	龍之戰士III	CAPCOM	價格未定	RPG
	マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
	はじめの一歩 CHANCE ONE'S ARMS	第一神拳CHANCE ONE'S ARMS	講談社	5800日圓	SLG
	ホームドクター (仮称)	家庭醫生 (暫名)	SUCCESS	價格未定	ETC
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	價格未定	SLG
	ナスカーレーシング	NASCAR RACING	SIERRA PIONEER	5800日圓	RAC
	爆走兄弟レッツ&ゴー 燃えろ! ミニ四駆バトル (仮称)	四驅兄弟WGP HYPER HIT (暫名)	JALECO	價格未定	RAC
	あやかし忍伝くの一番	不可思議忍傳 九之一番	翔泳社	價格未定	SLG
	プロジェクト・ガイアレイ	佳亞雷計劃	翔泳社	價格未定	ACT
	フロントミッションオルタナティヴ	另類前線任務	SQUARE	價格未定	SRPG
	攻殻機動隊GHOST in the SHELL	攻殼機動隊GHOST in the SHELL	SCE	價格未定	ACT
	ラグナキュール	RAGNACAL	SME	5800日圓	RPG
	ファイナルドゥーム	FINAL DOOM	SOFTBANK	5800日圓	STG
	MKトリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	ETC
	リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFTBANK	3800日圓	ACT
	ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
	装甲騎兵ボトムズ外伝青い騎士ベルゼルガ物語	裝甲騎兵外傳藍騎士物語	TAKARA	價格未定	ACT
	ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	J'S RACING	J'S RACING	DIGITAL FRONTIER	價格未定	RAC
	FIGHTING NETWORK RINGS	FIGHTING NETWORK RINGS	NAXAT	5800日圓	FIG
	パチスロ完全攻略 (仮称)	PACHISURO完全攻略 (暫名)	日本TELENET	價格未定	TAB
	MAD PANIC COASTER	MAD PANIC COASTER	博報堂	價格未定	ETC
	バウンダレリーゲート	BOUNDARY GATE	PACK IN SOFT	5800日圓	ETC
	ドラゴンボールGT (仮称)	龍珠GT (暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISUAL	價格未定	ACT
	グランド　セフト　オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	5800日圓	PUZ
	マイホームドリーム	MY HOME DREAM	VICTOR SOFT	價格未定	ETC
	ムーンライトシンドローム	月夜症候群	HUMAN	價格未定	AVG
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	英雄志願-GAL ACT HEROISM	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	個人教授	個人教授	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	卒業VACATION	卒業VANCATION	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	MELT	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	ライフスケイプ2ボディバイオニクス~驚異の小宇宙 人体	無限生機2	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT
	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	5800日圓	RPG
	道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
	バトルアライアンス	戰鬥異形 (暫名)	BANPRESTO	5800日圓	不詳
秋	パラダイスロスト	迷失樂園	ASCII	價格未定	不詳
	L.S.D (仮称)	L.S.D. (暫名)	ASMIK	價格未定	不詳
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	メビウスリンク3D	MOBIUS LINK 3D	伊藤忠商事	價格未定	STG
	メルティランサー２	銀河少女警察2	IMAGINEER	價格未定	SLG
	FIGHTING ILLUSION~K-1 REVENGE	K-1 REVENGE	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	バーガーバーガー	漢堡包時代	GAPS	5800日圓	SLG
	ときときポヤッチオ	心跳小情人	KING RECORD	5800日圓	RPG
	狙われた街 (仮称)	被狙擊的街 (暫名)	KAJ	價格未定	SLG
	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	AVG
	ときめきメモリアル　ドラマシリーズVol.2	心跳回憶劇場系列 Vol.2彩之愛歌	KONAMI	價格未定	ETC
	STAR WINDER	STAR WINDER	J.WING	價格未定	RAC
	イバラード (仮称)	依巴拉度 (暫名)	SYSTEM SAKOMU	價格未定	AVG
	ダムダムストンプランド	DAM DAM STOMPLAND	SME	價格未定	ACT
	true real fantasy	TRUE REAL FANTASY	DREAM CUBE	價格未定	RPG
	R?MJ (仮称)	R?MJ	BANDAI	價格未定	AVG
	天空のエスカフローネ (仮称)	聖天空戰記 (暫名)	BANDAI	6800日圓	AVG
	雀じゃん恋しましょ	雀戀	BOSICO	價格未定	SLG
	プリズムコート (仮称)	PRISM CODE (暫名)	富士通電腦系統	價格未定	不詳
	SHADOW TOWER	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	X-COM未知なる侵略者	X-COM不明侵略者	MEDIAQUEST	5800日圓	SLG
	どきどきシャターチャンス	心跳SHUTTER CHANCE	日本一SOFTWARE	5800日圓	PUZ

8月發售遊戲

29日	COOL BOARDERS 2 Killing Session	COOL BOARDERS 2 Killing Session	WAVE SYSTEM	5800日圓	SPT
	パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHIRUDA	5800日圓	不詳
上旬	天仙娘々～劇場版	天仙娘娘~劇場版~	PONYTAIL SOFT	價格未定	ETC
8月	青龍伝説	青龍傳説	BAP	5800日圓	不詳
	スペクトラルフォース	SPECTRAL FORCE	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	價格未定	SLG
	B線上のアリス	境界線上的愛麗斯	講談社	6800日圓	ETC
	ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	價格未定	AVG
	悠久幻想曲	悠久幻想曲	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG

9月以後發售遊戲

9月	熱気球ゲーム	熱氣球遊戲 (暫名)	ARTDINK	5700日圓	不詳
	サイドポケット３	SIDE POCKET 3	DATA EAST	價格未定	TAB
10月	スペクトラル　タウーII	SPECTRAL TOWER II	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	KING OF GAMES (仮称)	KING OF GAMES	CLEF	價格未定	ETC
12月12日	マリア (仮称)	瑪莉亞 (暫名)	AXELA	6800日圓	ETC
12月	ハイパーオリンピックンナガノ	超級長野奧運會 (暫名)	KONAMI	價格未定	SPT

97年發售預定遊戲

春	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
	火竜娘	火龍娘	GUST	價格未定	AVG
	STRESSLESS LESSON通称れすれす	STRESSLESS LESSON	MIXFIVE	4980日圓	PUZ
夏	SIDEWINDER2	SIDEWINDER 2	ASMIK	5800日圓	STG
	サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	5800日圓	FIG
	メダルスラッグ	METAL SLUG	SNK	價格未定	ACT
	ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
	アウトライブZERO (仮称)	OUTLIVE Be Eliminate Yesterday	SUN SOFT	價格未定	ACT
	My Dream	My Dream	日本CREATE	5800日圓	SLG

冬	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	バイオハザート2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
97年	プロフェッショナルビリヤード	專業桌球	IDEA FACTORY	5800日圓	SPT
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	情熱熱血アスリーツ	情熱熱血田徑	ASMIK	價格未定	SLG
	ツタンカーメンの遺言 (仮称)	傳說蒙面人的遺言(暫名)	WIZARD	價格未定	AVG
	メイン・ローター (仮称)	MING ROTOR	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	デッドリースカイ (仮称)	DEADLY SKY	COCONUTS JAPAN	價格未定	不詳
	ツインビーミラクル~不思議なベルの大陸~	兵蜂夢幻~不可思議的小鐘大陸	KONAMI	價格未定	RPG



98年發售預定遊戲

メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人	J・WING	8900日圓	TAB
ひとつやふたつ…いつつや怪談	一・二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
栄光のセントアンドリュース	光榮之聖安德魯斯	小學館PRODUCTION	價格未定	SPT

發售日未定遊戲

	リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
	Blaze&blade~Eternal Quest~	Blaze&blade~Eternal Quest~	T&G SOFT	價格未定	RPG
	ジュンクラシック (仮称)	JUN CLASSIC	T&G SOFT	價格未定	ETC
	ガンバレット (仮称)	GUN BALLET(暫名)	NAMCO	價格未定	STG
	テイルズ オブ デスティニー	TALES OF DESTINY	NAMCO	價格未定	RPG
	子育てクイズ マイエンジェル	教子小測驗 MY ANGEL	NAMCO	價格未定	ETC
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
	リアルロボット戦線	真機械人戰線(暫名)	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	同級生2	同級生2	BANPRESTO	6800日圓	AVG
	同級生2 EXTRA BOX	同級生2 EXTRA BOX	BANPRESTO	13800日圓	AVG
	HERC`S ADVENTURES	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	RPG
	DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	ZAP!SNOWBOARD TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	5800日圓	SPT
98年春	ヒロインドリーム2	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	みつめてナイト	凝望騎士	KONAMI	價格未定	SLG
98年	ギアヘブン	GEAR HEAVEN	TOEI SYSTEM	價格未定	ETC
	怒・首領蜂	怒首領蜂	SPS	價格未定	STG
	スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 1	洛克人超級冒險	CAPCOM	價格未定	AVG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	TAB
	厄痛~呪いのゲーム	厄痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	スーパーライブスタジアム	超級實況體育館	AQUES	5800日圓	SPT
	All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	BATTLE SPORT	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	MAGIC:THE GATHERING (仮称)	MAGIC:THE GATHERING(暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
	MOON	MOON	ASCII	價格未定	RPG
	RPGツクール3	RPG 創作室3	ASCII	價格未定	ETC
	シミュレーションRPGシクール	SRPG創作室	ASCII	價格未定	ETC
	パワードール2	特勤機甲隊2	ASCII	價格未定	SLG
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	NIGHTMARE PROJECT YAKAT	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG
	森の王国 (仮称)	森林王國	ASMIK	價格未定	SRPG
	未踏峰へ挑戦 アルプス編	向未登之峰挑戰 阿爾卑斯山編	NET YOU	價格未定	SPT
	ドラゴンクエスト VII	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
	FLY (仮称)	FLY(暫名)	MDB	價格未定	AVG
	X2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
	ストリトファイターコレクション	街頭霸王COLLECTION(暫名)	CAPCOM	價格未定	FIG
	ダンジョン&ドラゴンコレクッション	D & D COLLECTION(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
	シェラザード伝説 ザ・プレリュード (仮称)	西拉薩傳說	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	飛龍の拳コレクション (仮称)	飛龍之拳COLLECTION(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	VIPER (仮称)	VIPER(暫名)	GAGA COMM.	5800日圓	STG
	THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
	NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
	ヴァーチャバーク	VIRTUAL PARK	光榮	5800日圓	SLG
	ゲーム日本史~天下人秀吉と家康~	GAME日本史~天下人秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
	バブジー	BABUZI	COCONUTS JAPAN	6800日圓	ACT
	アザーライフ アザードリームス	OTHER LIVE AZARD DREAM	KONAMI	價格未定	ETC
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
	ときめきメモリアル2	心跳回憶2(暫名)	KONAMI	價格未定	SLG
	パロウォーズ	沙鍋曼蛇大戰略	KONAMI	價格未定	SLG
	ミッドナイトラン~ロードファイター2~	MIDNIGHT RUN 2	KONAMI	價格未定	RAC
	アザーライフ アザードリームス	OTHER LIVE AZARD DREAM精裝版	KONAMI	5800日圓	ETC
	幻想水穢伝II	幻想水滸傳II	KONAMI	價格未定	RPG
	実況パワフルプロ野球' 97開幕版	實況POWERFUL職業棒球97開幕版	KONAMI	價格未定	SPT
	DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	不詳
	FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	不詳
	PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	不詳
	10101 (仮称)	10101(暫名)	SUNTECH JAPAN	5800日圓	ACT
	ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
	ワールドマツゴルフ	THE MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
	ザウバー	XAUVER	SQUARE	價格未定	STG
	バーチャル リモコン (ヘリポート)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	NFL GAME DAY	NFL GAME DAY	SCE	價格未定	SPT
	クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
	ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
	T-MEK	T-MEK	SOFTBANK	3800日圓	ACT
	アタリアーケードクラシック	雅達利經典街機	SOFTBANK	3800日圓	ETC
	ウォーゴッズ	WARGOOZE	SOFTBANK	價格未定	FIG
	ドライバー	DRIVER	SOFTBANK	3800日圓	RAC
	ローカス	LOCUS	SOFTBANK	3800日圓	ACT
	装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	價格未定	ACT
	アドヴァンスV.G.2	ADVANCED V.G. 2	TGL	價格未定	FIG
	ウキウキ釣り天国 (仮称)	誘惑釣魚天國(暫名)	TEICHIKU	價格未定	SLG
	マジカルドロップPLUS 1	MAGICAL DROP PLUS 1!(暫名)	DATA EAST	價格未定	PUZ
	BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	ディレクター (仮称)	DIRECTOR(暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
	モンスターコレクション (仮称)	MONSTER COLLECTION(暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	SLG
	もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
	JUMP KID (仮称)	JUMP KID(暫名)	NEW	價格未定	ACT
	NOEL 2 (仮称)	NOEL 2(暫名)	PIONEER LDC	價格未定	SLG
	こちら葛飾区亀有公園前派出所	這裏是葛飾區龜有公園前派出所(暫名)	BANDAI	價格未定	SLG
	バトルバグス	戰鬥蟲	電腦工場	價格未定	SLG
	エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	價格未定	STG
	銃夢 (仮称)	銃夢(暫名)	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	魔導都市エルビス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
	スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR SOFT	價格未定	ACT
	LIPROS (仮称)	LIPROS(暫名)	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
	オーガリアン~亜人伝~ (仮称)	亞人傳(暫名)	VISUAL ARTS	價格未定	RPG
	ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
	甲子園 V (仮称)	甲子園 V	魔法	價格未定	SPT
	RAYMAN 2 (仮称)	RAYMAN2(暫名)	UBI SOFT	價格未定	ACT
	秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
	サムライスピリッツ天草降臨	侍魂天草降臨	SNK	價格未定	FIG
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
	鉄拳3	鐵拳3	NAMCO	價格未定	FIG
	The Last Express	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
	雲海の撃墜王ACE OF SEACLOUD	雲海之擊墮王	MICRONET	價格未定	STG
	らぷんつぇる (仮称)	RAPUNZEL(暫名)	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ
	百魔館 (仮称)	百魔館(暫名)	SHOULD	5800日圓	ETC
	名探偵スチールウッド (仮称)	名偵探STEEL WOOD(暫名)	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	どきどきポヤッチオ	緊張的波捷奧	KING RECORD	5800日圓	ACT
	キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	價格未定	ACT
	ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	ぼのぼーど	火炎艇	AMUSE	價格未定	SPT
	テストドライブ (仮称)	TEST DRIVE(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
	プロ指南ウルトラ麻雀兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
	メックウォーリア2	MECH WARRIOR 2	ACTIVISION JAPAN	價格未定	STG
	レガシー・オブ・ケイン (仮称)	LEGACY OF KAIN(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	RPG
	TRASH IN HOLYFIELD	TRASH IN HOLYFIELD	DREAM CUBE	價格未定	RPG
	MLB Pennant Race	MLB Pennant Race	SCE / Inter	5800日圓	SPT
	ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
	オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
	NHL FACE OFF (仮称)	NHL FACE OFF(暫名)	SCEI	價格未定	SPT

SATURN

4月發售遊戲

25日	ザ　クロウ	烏鴉	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	エルフを狩るモノたち	搜獵妖精的傢伙們	ALTRON	7800日圓	AVG
	キャスバー	鬼馬小靈精	INTERPLAY	5800日圓	ACT
	ブラック　ドーン	黑色黎明	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	下級生	下級生	ELF	7800日圓	SLG
	プラドルDISC特別編コギャル大百科100	偶像DISC特別編WET妹大百科100	Sada Soft	3800日圓	ETC
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	5800日圓	AVG
	コマンド　アンド　コンカー	COMMAND & CONQUER	SEGA	6800日圓	SLG
	スカイターゲット	SKY TARGET	SEGA	5800日圓	STG
	ドラゴンフォース	DRAGON FORCE（Saturn Collection）	SEGA	2800日圓	SLG
	バーチャファイター2	VIRTUA FIGHTER 2（Saturn Collection）	SEGA	2800日圓	FIG
	ばくばくアニマル	BAKU BAKU世界飼育係選手權（Saturn Collection）	SEGA	2800日圓	SLG
	レイヤーセクション	LAYER SECTION（Saturn Collection）	TAITO	2800日圓	STG
	東京SHADOW	東京SHADOW	TAITO	8800日圓	AVG
	DX人生ゲーム	DX人生遊戲（Saturn Collection）	TAKARA	2800日圓	TAB
	機動戦士Zガンダム前編 Zの鼓動	機動戰士Z高達 前編Z的鼓動	BANDAI	6800日圓	STG
	シーバス　フィッシング2	海鱸釣魚2	VICTOR SOFT	5800日圓	SPT
	アクアデジグ	AQUA DEJIG	增田屋CORPORATION	4800日圓	PUZ
	デジグティントーイ	DEJIG TIN TOY	增田屋CORPORATION	4800日圓	PUZ

5月發售遊戲

2日	シヴィライゼーション新世界七大文明	CIVILIZATION 新 世界七大文明	ASCII	5800日圓	SLG
	ジ　アンソルブド	THE UNSOLVED	VIRGIN INTERACTIVE	7800日圓	AVG
	機動戦艦ナデジコ	遊擊機動戰艦	SEGA	5800日圓	AVG
	DEKA 4駆~TOUGH-THE-TRUCK~	DEKA 4驅~TOUGH-THE-TRUCK~	HUMAN	5800日圓	RAC
	ファンキー･ヘッドボクサーザ+	FUNKY HEAD BOXER+	吉本興業	5800日圓	SPT
9日	フリートーク　スタジオ~マリの気ままなおしゃべり	FREE TALK STUDIO	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
16日	グルーブ　オン　ファイト	GROOVE ON FIGHT	ATLUS	5800日圓	FIG
	グルーブ　オン　ファイト	GROOVE ON FIGHT（連擴張卡）	ATLUS	7800日圓	FIG
	クライム　ウェーブ	CRIME WAVE	VIRGIN INTERACTIVE	6800日圓	STG
	エーベルージュ	EBEROUGE戀愛物語	TAKARA	6800日圓	SLG
	BREAK POINT	BREAK POINT	PACK IN SOFT	6800日圓	SPT
	キューブバトラーアンナ未来編	CUBE BATTLER安娜未來編	YANOMAN GAMES	5800日圓	PUZ
23日	龍的五千年	龍的五千年	IMAGINEER	6800日圓	PUZ
	WARA2 WARS 激闘 大軍団バトル	WARA2WARS激鬥！大軍團戰鬥	翔泳社	5800日圓	SLG
	BLAM!マシーンヘッド	BLAM！MACHINE HEAD	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	ゲーム天国極楽	遊戲天國	JALECO	5800日圓	STG
	ゲーム天国極楽パック	遊戲天國 極樂PACK	JALECO	7800日圓	STG
30日	デジタルアンジュ~電脳天使SS~	電腦天使SS	德間書店INTERMEDIA	5800日圓	SLG
	ルナシバースターストーリー	LUNAR SILVER STAR STORY MPEG版	角川書店	6800日圓	RPG
	ダークハンター下 妖魔の森	DARK HUNTER下 妖魔之森	光榮	6800日圓	ETC
	THREE DIRTY DWARVES	THREE DIRTY DWARVES	SEGA	5800日圓	ACT
	D-XHIRD	D-XHIRD	TAKARA	5800日圓	FIG
	Jリーグ GO!GO!GOAL! (仮称)	日本職業足球聯賽GO!GO!GOAL!（暫名）	TECMO	5800日圓	SOC
30日	ダービー穴リスト	打吡穴LIST	MEDIA ENTERTAINMENT	6800日圓	ETC
上旬	ステークスウィナー2	STAKES WINNER 2	SAURUS	5800日圓	SPT
下旬	日本プロ麻雀連盟公認道場破り	日本業麻雀聯盟公認 道場破	NAXAT	5800日圓	TAB
	GRANDREAD	GRANDREAD	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	SKULL FANG空牙外伝	空牙外傳	DATA EAST	5800日圓	STG
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO4CHAMP DOOZY-J	MEDIA LINK	價格未定	RAC
5月	フィッシング甲子園II	FISHING甲子園II	KING RECORDS	6800日圓	SPT
	インパクト　レーシング	IMPACT RACING	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
	コントラ~レガシー　オブ　ウォー~	魂斗羅	KONAMI	價格未定	ATC



13日	ウエルカムハウス	WELCOME HOUSE	IMAGINEER	5800日圓	AVG
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	迷你四驅超級工廠	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
19日	沙羅曼蛇デラックスパック　プラス	沙羅曼蛇 豪華版 PLUS	KONAMI	價格未定	STG
20日	AMOK	AMOK	光榮	5800日圓	STG
	わくわく7	WAKUWAKU7	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	わくわく7	WAKUWAKU7(連擴張卡)	SUNSOFT	7800日圓	FIG
	超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
	MARICA～真実の世界	MARICA真實的世界	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	AI囲碁サターン版	AI圍棋SATURN版	ASCII SOMETHING GOOD	6800日圓	TAB
27日	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真説侍魂~武士道烈傳	SNK	6800日圓	RPG
	だ･い･す･き	喜歡你	GAGA COMM.	6800日圓	SLG
	提督の決断III	提督之決斷 III	光榮	9800日圓	SLG
	WILLY WOMBAT	WILLY WOMBAT	HUDSON	5800日圓	不詳
	政界立志伝	政界立志傳	BMG JAPAN	5300日圓	SLG
下旬	大戦略STRONG STYLE	大戰略STRONG STYLE	OZ CLUB	6800日圓	SLG
	マジカルドロップIII	MAGICAL DROP III	DATA EAST	5800日圓	PZL
6月	太平洋の嵐2	太平洋之風暴2（初回限定版）	IMAGINEER	7800日圓	SLG
	太平洋の嵐2	太平洋之風暴2	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	PGA TOUR 97	PGA TOUR 97	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	羅媚斗	羅媚斗	EA VICTOR	價格未定	FIG
	QUIZなないろ虹色町の奇蹟	虹色町之奇跡	CAPCOM	5800日圓	ETC
	プラドルDISC VOL.4 黒田美礼	偶像DISC VOL.4 黑田美禮	Sada Soft	3000日圓	ETC
	プラドルDISCコスプレーヤーズ2	偶像DISC特別編 CAMPAIGN GIRL'97	Sada Soft	3000日圓	ETC
	SONIC JAM	SONIC JAM	SEGA	價格未定	ACT
	アルバムクラブ	ALBUM CLUB	代官山	價格未定	ETC
	トップアングラーズ	TOP UNCLASS	NAXAT	5800日圓	ETC
	MOON CRADLE	MOON CRADLE	PACK IN SOFT	6800日圓	不詳
	落ちゲー　デザイナー作ってポン!	做個墜落遊戲！	PACK IN SOFT	5800日圓	ETC
	マス･デストラクション	終極破壞	BMG JAPAN	5800日圓	不詳

7月發售遊戲

10日	ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.1虹色の青春	心跳回憶劇場系列VOL.1虹色的青春	KONAMI	價格未定	AVG
11日	GO III Profesinal	GO III Profesinal對局圍棋	每日COMMUNICATIONS	6800日圓	TAB
18日	ぱにくっちゃん	緊張小子	IMAGINEER	6800日圓	PUZ
25日	スーパーロボット大戦F	超級機械人大戰 F	BANPRESTO	6800日圓	SLG
下旬	御意見無用~Anarchy in the NIPPON~(仮称)	御意見無用~Anarchy in the NIPPON~	MEDIA AMUSE	5800日圓	FIG
7月	ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	6800日圓	SLG
	ガン･フォンティア	GUN FRONTIER	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	不詳
	プリルラ	PRIRURA	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	ワンダー3	WONDER 3	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ETC
	スレイヤーズろいやる	魔劍美神ROYAL	角川書店	價格未定	SRPG
	ミニスカポリス	出動！迷你裙女警	Sada Soft	價格未定	ETC
	サイドポケット3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	價格未定	TAB
	CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TONKINHOUSE	5800日圓	AVG
	究極タイガーII PLUS	究極TIGER II PLUS	NAXAT	5800日圓	STG
	ラングリッサーIV	夢幻模擬戰 IV特別裝	MASIYA	6800日圓	SRPG
	ラングリッサーIV	夢幻模擬戰 IV標準裝	MASIYA	5800日圓	SRPG
	悠久幻想曲	悠久幻想曲	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG

8月以後發售遊戲

8月	タイムボカンシリーズ　ボカンと一発 ドロンボー完璧版	幻影時光射擊遊戲完全版	BANPRESTO	5800日圓	STG
9月	ワールドエボリューションサッカー	WORLD EVOLUTION SOCCER	ASMIK	價格未定	SOC
	ファンズフォルム	FANS FORUM	日本MMI Technology	5800日圓	AVG
11月	ファルコムクラシックス	FALCOM CLASSIC	日本VICTOR	5800日圓	ETC
	ファルコムクラシックス	FALCOM CLASSIC（初回限定雙CD版）	日本VICTOR	6800日圓	ETC
12月12日	マリア（仮称）	瑪莉亞（暫名）	AXELA	6800日圓	ETC
12月	速攻生徒会	速攻生徒會	BANPRESTO	5800日圓	AVG

97年發售預定遊戲

春	ぷるるん! シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL（暫名）	J.WING	價格未定	PUZ
	超時空要塞マクロス愛おぼえていますか	超時空要塞 可有記起愛	BANDAI VISUAL	6800日圓	STG
夏	ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
	My dream~オンエアが待てなくて~(仮称)	My dream~正等待廣播（暫名）	日本CREATE	價格未定	SLG
	デザエモン 2	設計衛門2	ATHENA	5800日圓	ETC
	南方珀堂登場	南方珀堂登場	ATLUS	價格未定	AVG

	DESIRE	DESIRE~背德之螺旋	IMAGINEER	價格未定	AVG
	イメージファイト/Xマルチプライ	IMAGE FIGHT/X MULTIPLY	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	エドワードランディ	EDWARD RADY	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	不詳
	黒の断章	黑之斷章	OZ CLUB	6800日圓	AVG
	魔法学園ルナ	魔法學園LUNAR	角川書店	6800日圓	RPG
	X-MEN VS ストリートファイター	X-MEN VS 街頭霸王	CAPCOM	價格未定	FIG
	バイオハザード	BIO HAZARD	CAPCOM	5800日圓	AVG
	マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	5800日圓	FIG
	爆れつハンターR	爆烈HUNTER R	KING RECORD	5800日圓	RPG
	エンジェル グラフィティ(仮称)	ANGEL GRAFFITI S	SOFTVISION INTETRNATIONAL	價格未定	ETC
	プラドルDISCコスプレーヤーズ2	偶像DISC特別編 COSTUME PLAYERS 2	Sada Soft	3800日圓	ETC
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	價格未定	SLG
	フェイク ダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	忍者じゃじゃ丸くん鬼斬忍法帖	忍者查查丸 鬼斬忍法帖	JALECO	5800日圓	ACT
	冒険活劇モノモノ	冒險活劇MONO MONO	翔泳社	價格未定	不詳
	ルパン三世MASTER FILE 2	雷朋三世MASTER FILE 2	SPIKE	5800日圓	ETC
	AZELパンツァードラグーンRPG(仮称)	AZEL PANZER DRAGOON RPG(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろ!2(仮称)	日本職業足球聯賽創造職業球會2(暫名)	SEGA	價格未定	SLG
	ラストブロンクス	LAST BONX	SEGA	價格未定	FIG
	幻の魚 The Phantom Fish	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
	アサルトリグス	ASSUALT RINGS	SOFTBANK	5800日圓	STG
	ドゥーム	DOOM	SOFTBANK	5800日圓	ACT
	PRIMALRAGE	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
	リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFT BANK	3800日圓	ACT
	街	街	CHUN SOFT	價格未定	AVG
	サンダーフォースV	THUNDER FORCE V	TECHNO SOFT	價格未定	STG
	シルエット ミラージュ	SILHOUETTE MIRAGE	TREASURE	價格未定	ACT
	パチスロ完全攻略(仮称)	彈珠機完全攻略(暫名)	日本TELENET	價格未定	TAB
	VIRUS	VIRUS	HUDSON	價格未定	AVG
	ブルーブレイカー~剣よりも微笑みを	BLUE BREAKER	HUMAN	價格未定	RPG
	海辺でリーチ	海邊麻雀	每日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-	無限生機2	MEDIAQUEST	5800日圓	ETC
	TACTICS FIGHTER	TACTICAL FIGHTER(暫名)	MEDIA RING	價格未定	不詳
	道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
	リアルサウンド~風のリグレット~	REAL SOUND-風之歉意-	WARP	價格未定	ETC
	サウンドノベルツクール2	音樂小說創作室2	ASCII	價格未定	ETC
	桃太郎道中記	桃太郎道中記	HUDSON	價格未定	SLG
97年秋	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
	ジーベクター	JIEBACOR	伊藤忠商事	價格未定	STG
	カルドセプト	CULDCEPT	大宮SOFT	價格未定	不詳
	きゃきゃバニー エクストラ	CAN CAN BUNNY EXTRA	KID	價格未定	AVG
	ソロ クライシス	SOLO CRISIS	QUINTET	價格未定	SLG
	セルドナーシルト	ZERTNASHIRRT	光榮	價格未定	不詳
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2	心跳回憶劇場系列VOL.2彩之愛歌	KONAMI	價格未定	AVG
	スーチーパイアドベンチャー ドキドキナイトメア	美少女雀士大冒險	JALECO	價格未定	AVG
	ヴィザードリィNEMESIS(仮称)	巫術NEWESIS(暫名)	SHOUEI SYSTEM	價格未定	RPG
	セガツーリンカーチャンピオンシップ	SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	SEGA	價格未定	RAC
	R?MJ	R?MJ	BANDAI	價格未定	AVG
	雀じゃん恋しましょ	雀戀	BOSICO	價格未定	SLG
	英雄志願—Gal Act Heroism—	英雄志願—Gal Act Heroism—	MICRO CABIN	5800日圓	SLG
	HOT STEP あいどる(仮称)	HOT STEP IDOL(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	レイヤーセクションII(仮称)	LAYER SECTION II(暫名)	MEDIAQUEST	價格未定	STG
97年冬	魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
	七つの秘館戦慄の微笑	七間秘館 戰慄的微笑	光榮	價格未定	AVG
97年	Wizard`s Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	きゅー爆っく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	5800日圓	ACT
	スノークィーン	SNOW QUEEN	ARIADNE MEDIA	4800日圓	ETC
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	モトクロス(仮称)	越野電單車賽(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
	ガーディアンフォース	GUARDIAN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
	コットン2	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
	真髄・碁仙人(仮称)	真髓・圍棋仙人(暫名)	J.WING	價格未定	TAB
	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	ジュンクラシック	JUN CLASSIC	T&G SOFT	價格未定	ETC
	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	ハークスアトベンチャー	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	RPG
	DREAM SQUARE 山田まりや	DREAM SQUARE山田瑪莉亞	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
	ぷりてぃ電波ジャック(仮称)	PREATY電波JACK(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 1 月の神殿	洛克人超級歷險	CAPCOM	價格未定	AVG
	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	TAB
	All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	BATTLE SPORT	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
	ダービースタリオン・サターン(仮称)	打吡大賽馬・SATURN(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	あすか120%エクセレント	ASUKA 120% EXCELLENT	FAIMLY SOFT	5800日圓	FIG
	BOOK OF SORCERIES	BOOK OF SORCERIES	ALTUS	價格未定	RPG
	プロピンボール	職業波子機	IMAGINEER	5800日圓	TAB
	未踏峰へ挑戦 ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
	センチメンタル グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	ドラゴンナイト4	龍騎士 4	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
	モンスターメーカー~ホーリータカー~(仮称)	MONSTER MAKER~HOLY DAGGER(暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	卒業S(仮称)	卒業S(暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	同級生2	同級生 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	魔法少女ブリティサミー	魔法少女 PRETTY SAMY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	ドラゴンナイト(仮称)	龍騎士(暫名)	ELF	價格未定	RPG
	神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
	デジタルピンボール~ラストグラディエーターズVER9.7	DIGITAL PINBALL VER9.7	風	價格未定	TAB
	ルナエターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE	角川書店	價格未定	RPG
	X2	X2	CAPCOM	價格未定	STG
	ストリトファイターコレクション	街頭霸王COLLECTION(暫名)	CAPCOM	價格未定	FIG
	ダンジョン&ドラゴンコレクッション	D & D COLLECTION(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
	バイオハザード 2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	無人島物語	無人島物語~考古學者高持慎一郎~	KSS	5800日圓	AVG
	GUN GRIFFON II(仮称)	GUN GRIFFON II(暫名)	GAME ART	價格未定	STG
	グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
	ゲーム日本史~天下人秀吉と家康~	GAME日本史~天下人秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
	実況パワフルプロ野球97(仮称)	實況POWERFUL職業棒球97開幕版	KONAMI	價格未定	SPT
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	心跳回憶對戰砌圖蛋	KONAMI	價格未定	PUZ
	リーサルエンフォーサーズデラックスパック	LETHAL ENFORCERS精裝版	KONAMI	價格未定	STG
	幻想水穢伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
	タクティクスフォミュラワン	TACTICS FORMULA 1	THE MAN BREEZE	價格未定	TAB
	マスターオブモンスターズ黄昏の指輪(仮称)	怪物之王黃昏之指環(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	現代大戦略STRIKES(仮称)	現代大戰略STRIKES(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
	HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	Mr.BONES	骨頭先生	SEGA	5800日圓	ACT
	X-JAPAN 2(仮称)	X-JAPAN 2	SEGA	價格未定	ETC
	ソニック ザ ファイターズ	SONIC THE FIGHTERS	SEGA	價格未定	FIG
	バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
	ハートオブダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
	ARENA(仮称)	ARENA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
	オフロード	OFF ROAD	SOFTBANK	3800日圓	RAC
	KRAZY IVAN	KRAZY IVAN	SOFTBANK	5800日圓	STG
	RAMA(仮称)	宇宙的會合地RAMA(暫名)	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	價格未定	STG
	DEAD OR ALIVE	DEAD OR ALIVE	TECMO SOFT	價格未定	FIG
	開運 なんでも鑑定団	開運!甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
	もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
	東京立身出世伝	東京立身出世傳	NAXAT	5800日圓	AVG
	レクイエム(仮称)	安靈曲(暫名)	日本ART MEDIA	5800日圓	RPG
	SUPER 301 S.Q.(仮称)	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
	USドラッグチャンプ(仮称)	U.S. DRAG CHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RAC
	V.R.麻雀(仮称)	V.R.麻雀(暫名)	日本物產	價格未定	ETC
	テラクレスタ3D(仮称)	TERRA CURESTA 3D(暫名)	日本物產	價格未定	STG
	スチームパイレーツ(仮称)	汽船海賊	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
	仙窟活龍大戦カオスシード	仙窟活龍大戰	NEVERLAND COMPANY	價格未定	RPG
	大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
	BULK SLASH	BULK SLASH	HUDSON	價格未定	ETC
	銀河お嬢様伝説ユナ3~ライトニングエンジェル	銀河公主傳說 3電光天使	HUDSON	價格未定	AVG
	古代降霊術 百物語	古代降靈術 百物語	HUDSON	價格未定	RPG
	こちら葛飾区亀有公園前派出所	這裏是葛飾區龜有公園前派出所(暫名)	BANDAI	價格未定	SLG
	エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
	オベリスクプロジェクト・オスカーを遂行せよ!	OBELISK	BMG JAPAN	6800日圓	SLG
	スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	ダンジョン・マスター(仮称)	DUNGEON MASTER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	かもめ大作戦~女神たちのささやき	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
	パチンコファイター(仮称)	彈珠戰士(暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
	RAYMAN2(仮称)	RAYMAN2(暫名)	UBI SOFT	價格未定	ETC
	スタートリング.オデッセイ 1 ブルーボリューション	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
	スタートリング.オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
	スタートリング.オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
	紫炎龍	紫炎龍	童	價格未定	STG

サムライスピリッツ天草降臨	侍魂天草降臨	SNK	價格未定	FIG
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
飯田譲治ナイトメア	飯田讓治NIGHTMATE	PACK IN SOFT	6800日圓	AVG
アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
ファイロ&クロード(仮称)	菲亞羅與古羅頓(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
タンク(仮称)	TANK(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	SLG
瞳Evolution(仮称)	瞳 Evolutoin(暫名)	MEDIA RING	價格未定	SLG
RANSA-恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800日圓	SLG
プラドルDISC	偶像DISC 賽車女郎篇	Sada Soft	3800日圓	ETC
ブリズムコー	PRISM CODE	富士通電腦系統	價格未定	SLG
ときめきミュージックCD2(仮称)	心跳回憶MUSIC CD 2(暫名)	KONAMI	價格未定	ETC
カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
MVPベースボール `96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
クロック(仮称)	CROC!(暫名)	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG
MAGIC:THE GATHERING	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
メックウォーリア	MECH WARRIOR 2	ACTIVISION	價格未定	STG
スパイダー(仮称)	蜘蛛王冒險記	BMG VICTOR	價格未定	ACT
怪盗セイント・テール	怪盜SAINT TAIL	TOMY	6800日圓	AVG
3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIEER PIONEER	5800日圓	TAB
ヴォイスステーションPart 1	VOICE STATION Part 1	SONNET	價格未定	ETC
スーチーパイ3	美少女雀士 3	JALECO	價格未定	ETC

超級任天堂

5月25日	プロ野球熱闘パズルスタジアム	職業棒球 熱門體育館	COCONUTS JAPAN	7800日圓	PUZ
5月16日	加藤一二三九段 将棋倶楽部	加藤一二三九段 將棋俱樂部	HACT	4980日圓	TAB
5月	PARLOR!MINI6パチンコ実機シミュレーションゲーム	PARLOR!MINI 6彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	4900日圓	TAB
夏	ふね太郎	船太郎	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
97年	ああっ女神さまっ(仮称)	我的女神(暫名)	KSS	10800日圓	AVG
	マジックボール	MAGIC BALL	POW	6800日圓	ACT
	ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
	スーパーファミリーゲレンデ	超級FAMILY滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT
	同級生2	同級生2	BANPRESTO	7980日圓	AVG

PC-FX

4月25日	スパークリングフェザー	SPARK RING FEATHER	NEC HE	7800日圓	SPT
23日	PLA(18禁)	歡迎來到PLA CARROT	NEC HE	價格未定	ETC
5月6日	続・初恋物語 修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
27日	アルバレアの乙女	艾魯巴尼亞之少女	NEC HE	價格未定	SLG
未定	卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
	MASTERS遥かなるオーガスタ3(仮称)	MASTER哥爾夫球3(暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
	こみっくろーど	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
	となりのプリンセス ロルフィー	鄰家的公主 羅露菲	NEC HE	價格未定	RPG
	ペブルビーチ波濤(仮称)	波濤哥爾夫球(暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
	みにまむなのにっく	變成最小(暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
	ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800日圓	ACT
	超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	7800日圓	STG
	負けるな魔剣道Z	不要輸魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
	惑星攻撃隊リトルキャッツ(仮称)	惑星攻擊隊LITTLE CATS(暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
	天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
	スパークリングフェザー	霹靂賽艇	NEC HE	價格未定	SPT
	LAST IMPERIAL PRINCE	帝國最後王子	NEC HE	價格未定	RPG

NEO・GEO

25日	マジカルドロップ3	魔法糖3(卡帶)	DATA EAST	29800日圓	PUZ
下旬	BREAKERS	BREAKERS(CD-ROM)	VISCO	價格未定	FIG
6月27日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真說侍魂 武士道烈傳(CD-ROM)	SNK	6800日圓	RPG
未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	拳皇97(卡帶)	SNK	價格未定	FIG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	拳皇97(CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG
	パルスター2(仮称)	PULSE STAR 2(卡帶)	SNK	價格未定	STG
	パルスター2(仮称)	PULSE STAR 2(CD-ROM)	SNK	價格未定	STG

N64

4月發售遊戲

27日	スターフォックス64	STAR FOX 64(附震動PACK)	任天堂	9800日圓	STG
30日	時空戦士デュロック	時空戰士 TUROK	ACCLAIM JAPAN	8480日圓	STG
	ゆけゆけ!トラブルメーカーズ	去吧!!麻煩製造者們	ENIX	9800日圓	ACT
	ワイルドチョッパーズ	WILD CHOPPERS	SETA	9800日圓	STG
中旬	雷のごとく~超高速囲碁~	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800日圓	TAB

5月以後發售遊戲

5月	ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	9800日圓	ACT
14日	スターウォーズ~シャドウ オブ ジ エンパイア~	星球大戰~帝國之影~	任天堂	9800日圓	ACT
下旬	64大相撲(仮称)	64大相撲(暫名)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
6月	本格4人打ちThe麻雀64	The麻雀64(暫名)	VIDEO SYSTEM	9800日圓	TAB
7月	SONIC WINGS ASSAULT	SONIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	9800日圓	STG
	マルチレーシングチャンピオンシップ	MULTI RACING CHAMPIONSHIP	IMAGINEER	9980日圓	RAC
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	9800日圓	RAC
	森田将棋64(仮称)	森田將棋64	SETA	9800日圓	TAB
8月上旬	麻雀放浪記CLASSIC	麻雀放浪記CLASSIC	IMAGINEER	8900日圓	TAB
9月	エアロゲイジ	AEROGATE	ASCII	價格未定	不詳
11月	カメレオン・ツイスト	扭扭變色龍	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	ACT
12月	ハイパーオリンピックンナガノ	超級長野奧運會	KONAMI	價格未定	SPT

98年發售預定遊戲

夏	3D格闘(仮称)	3D格鬥(暫名)	IMAGINEER	價格未定	FIG
	リーズン(仮称)	理由(暫名)	IMAGINEER	價格未定	TAB
	魔法聖紀エルテイル(仮称)	魔法聖紀EL TILL(暫名)	IMAGINEER	9980日圓	RPG
	バーチャル飛龍の拳コレクション(仮称)	飛龍之拳TWIN(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	ヘクセン	HEXEN	GAME BANK	9800日圓	ACT
	がんばれゴエモン5~ネオ桃山幕府のおどり~	大盜伍佑衛門~新桃山幕府之舞	KONAMI	9800日圓	ACT
	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION(仮称)	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION(暫名)	TOMY	價格未定	SLG
	ミッション・インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
	爆ボンバーマン(仮称)	爆炸彈人	HUDSON	價格未定	ACT
秋	バーチャルプロレスリングウルトラバトルロイヤル(仮称)	VIRTUAL摔角超級皇家戰(暫名)	ASMIK	價格未定	SPT
	Jリーグダイナマイトサッカー64	日本職業DYNAMITE足球64	IMAGINEER	8900日圓	SOC
	シムシティ2000(仮称)	SIM CITY 2000(暫名)	IMAGINEER	價格未定	SLG
97年	プロ麻雀 極64	職業麻雀 極64	ATHENA	9800日圓	TAB
	パチンコワールド64	彈珠機世界64	SHOUEI SYSTEM	價格未定	TAB
	ゼルダの伝説64(仮称)	煞爾達傳說64(暫名)	任天堂	價格未定	RPG
	デュアルヒーローズ	DUAL HEROS	HUDSON	價格未定	FIG
	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
	フライトシミュレーター	模擬飛行(暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SPT
春	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	ウェインガレツキーホッケー	WAIN GARAGE HOCKEY(暫名)	GAMEBANK	價格未定	SPT
	ドラキュラ3D(仮称)	惡魔城3D	KONAMI	價格未定	ACT
	新・格闘~バトルダンサーズ	新格鬥BATTLE DANCERS	KONAMI	價格未定	FIG
	クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	キャバリーバトル3000	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	9800日圓	SPT
	F-ZERO 64	F-ZERO 64	任天堂	9800日圓	SPT
	MOTHER 3(仮称)	MOTHER 3(暫名)	任天堂	價格未定	RPG
	カービィのエアライド(仮称)	卡比的AIRLIGHT(暫名)	任天堂	9800日圓	SPT
	クライマー(仮称)	CLIMBER(暫名)	任天堂	9800日圓	SPT
	クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	不詳
	ゴールデンアイ007	007金眼睛	任天堂	9800日圓	ACT
	ゴルフ(仮称)	哥爾夫球(暫名)	任天堂	9800日圓	SPT
	ゼルダの伝説64(仮称)	煞爾達傳說64(暫名:64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
	バキーブキー(仮称)	BAKIBUKI(暫名)	任天堂	9800日圓	SPT
	ボディ ハーベスト(仮称)	BODY HARVEST(暫名)	任天堂	9800日圓	ETC
	ヨッシーアイランド64	勇士恐龍冒險島 64	任天堂	價格未定	ACT
	スーパーパワーリーグ64(仮称)	POWER LEAGUE 64(暫名)	HUDSON	價格未定	SPT
	金田一少年の事件簿(仮称)	金田一少年之事件簿(暫名)	HUDSON	價格未定	AVG
	新日本プロレス	新日本職業摔角鬥魂炎導	HUNSON	價格未定	SPT



《遊戲誌》別冊系列第三彈
CAPCOM畫集的最新版本
只限香港發售 絕對限量發行

THE ART OF CAPCOM

網羅CAPCOM **最新**遊戲插圖、設定原畫
從未在任何畫集中刊出!!

街頭霸王 III
RED EARTH
BIO HAZARD 2
少年街霸 2

精選CAPCOM經典遊戲原
街頭霸王系列
魔域戰士系列
異度裝
POW ED GEAR
CAPTAIN COMMANDO……

好評發售中

重磅粉紙**精印**媲美日本畫集

每本定價港幣 88 元
各大書報攤、遊戲及漫畫專門店有售

FIGHTER ZERO 2